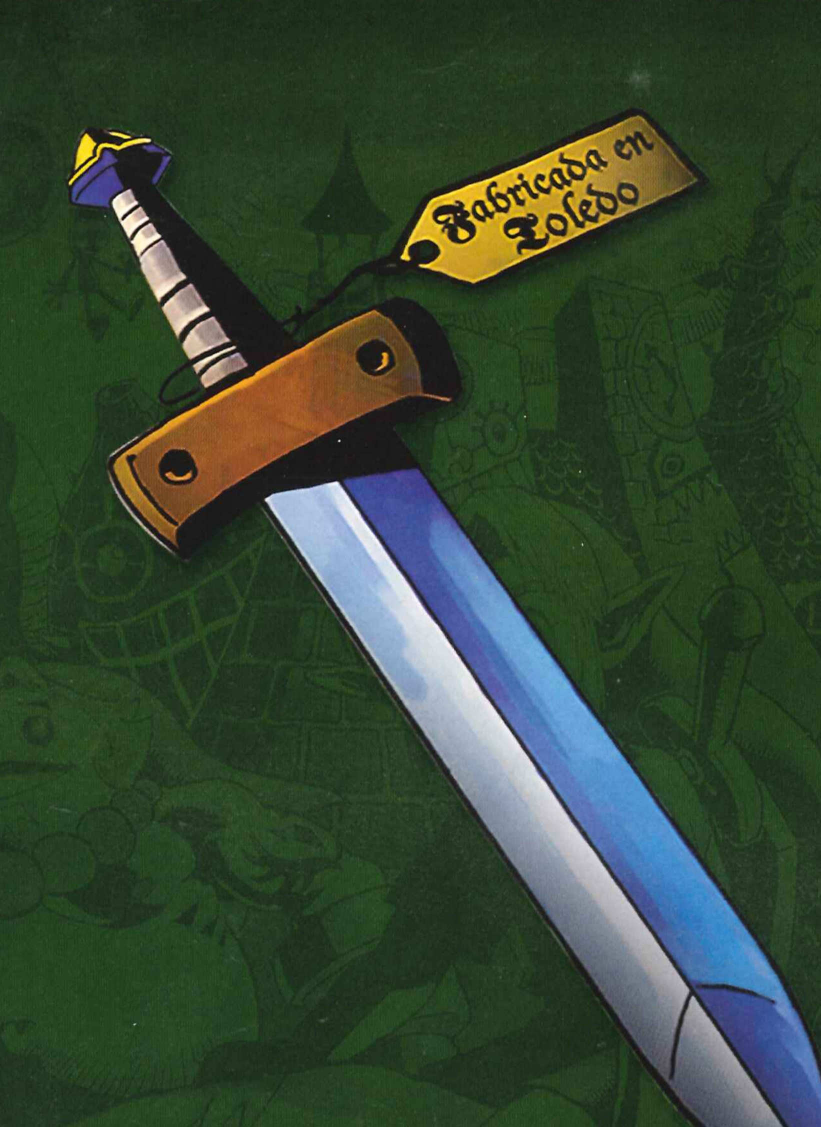


PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX
HOBBY CONSOLAS
Nº 111 - 795 Ptas. - 4,77 €
Todas las novedades para todas las consolas
¡¡MÁS DE 80 JUEGOS COMENTADOS!!
¡¡ALUCINA CON ESTE VÍDEO!!
PLAYSTATION 2
Gran Turismo 3
Moto GP
FIFA 2001
ISS
Dark Cloud
DREAMCAST
Jet Set Radio
Phantasy Star
Black & White
Head Hunter
Quake III
PLAYSTATION
Final Fantasy IX
Dino Crisis 2
Driver 2
Digimon
Review y Solución Completa de Driver 2
El videojuego más realista de todos los tiempos
SHENMUE
HOBBY PRESS
8 424094 810017 00111
Reportaje: Llegan los primeros juegos para los teléfonos móviles



© 2000 Nintendo

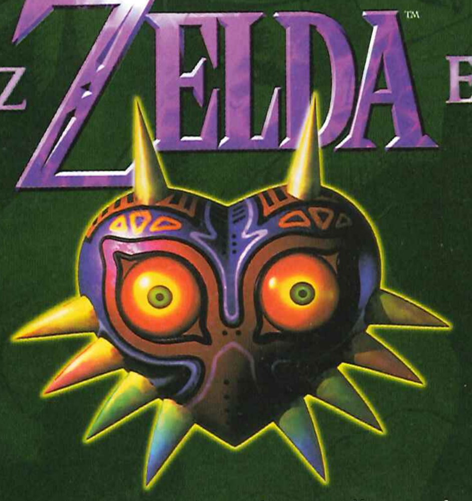


POR PRIMERA VEZ



EN CASTELLANO







El mundo está a punto de ser destruido por el poder maligno de la Máscara de Majora. Según la leyenda, este poder desde que es liberado, tardará tres días en destruir el mundo. Por eso el tiempo es clave en esta aventura y sólo dispones de 72 horas para recuperar la Máscara y evitar que la luna se estrelle contra la tierra de Talmina. Eres nuestra última esperanza. ¿Podrás conseguirlo?



ESTE JUEGO REQUIERE **EXPANSION PAK**

Nintendo®

www.nintendo.es

PODRÁS VER IMÁGENES DEL JUEGO EN EL VÍDEO QUE ACOMPAÑA A ESTA REVISTA

Sumario

Número 111 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas, Fco. Javier Gamboa
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

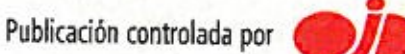
PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 2/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Editorial

MAS JUEGOS QUE NUNCA.

Uf. Esperad un momento, dejadnos respirar. Desde luego, jamás nos habíamos encontrado con tal cantidad de lanzamientos en un solo mes, nada menos que 82 juegos entre unas cosas y otras. Y es que desde hace muchos años no coincidían al mismo tiempo cinco consolas en el mercado (allá por la época de Mega Drive, Super NES, Master System, NES, Game Boy y Game Gear), pero ni entonces había tal volumen de producción de juegos, tal vez porque ni había tantas compañías de desarrollo ni el sector vivía un momento tan boyante como éste.

En fin, que en Hobby Consolas hemos hecho este mes un esfuerzo sobrehumano para comentar toda esta cantidad de juegos sin que las valoraciones pierdan un ápice de la calidad y el rigor que nos caracterizan.

Como veréis, las puntuaciones que hemos otorgado continúan con la línea que mantenemos en los últimos tiempos, con la que queremos ser lo más justos –y también lo más claros– posible a la hora de considerar si un juego es malo, bueno, regular o excelente. Y os podemos asegurar que hemos puesto el alma en el empeño.

También os queremos advertir que, al igual que sucede con Dreamcast, a pesar de que los primeros juegos de PS 2 muestran un apartado técnico muy superior al de los juegos de PlayStation y N64, hemos creído conveniente puntuarlos teniendo en cuenta la capacidad de la máquina, y por tanto vamos a ser mucho más exigentes con ellos que con los de las consolas más veteranas.

Así que, hala, aclarado esto, pasad la página y leed despacito, no os vayáis a atragantar con tanto juego.

ILOS JUEGOS DEL NUEVO MILENIO! HOBBY PS2 DREAMCAST PS ONE

¡LOS JUEGOS DEL NUEVO MILENIO!

En vista de la buena acogida del anterior video y teniendo en cuenta la avalancha de juegos que se avecina para estas Navidades, hemos decidido ofreceros una nueva cinta de casi 40 minutos de duración en la que incluimos las imágenes de los juegos más espectaculares del momento. Una buena manera de comprobar por vosotros mismos la calidad de los títulos que se avecinan para PS One, PS 2 y Dreamcast. ¡Que lo disfrutéis!.

PS2

Después de quedarnos con la boca abierta ante el espectáculo de «Metal Gear Solid 2», llega el momento de mostrar otro título muy representativo de la capacidad técnica de esta consola, **«Gran Turismo 3»**. Junto a él, también aparecen dos magníficos juegos de la factoría Sony, **«Moto GP»** y **«Dark Cloud»**, representantes respectivamente de la velocidad y rol en versión 128 bits. Por último, también tenéis ante vosotros los dos juegos de fútbol que sin duda se convertirán en el punto de referencia de este género en PS 2, **«FIFA»** e **«ISS»**. Así podréis decidir vosotros mismos, con la ayuda de la review de ambos que os ofrecemos este mes, cuál es el simulador futbolístico que mejor se adapta a vuestros gustos.



GT3

«GT 3» estará disponible a lo largo de la primavera de 2001. «Dark Cloud», uno de los proyectos más originales de Sony, estará listo por las mismas fechas. Para «FIFA 2001» y «Moto GP» no habrá esperar porque estarán a la venta cuando leáis estas líneas.

Dark Cloud

ISS

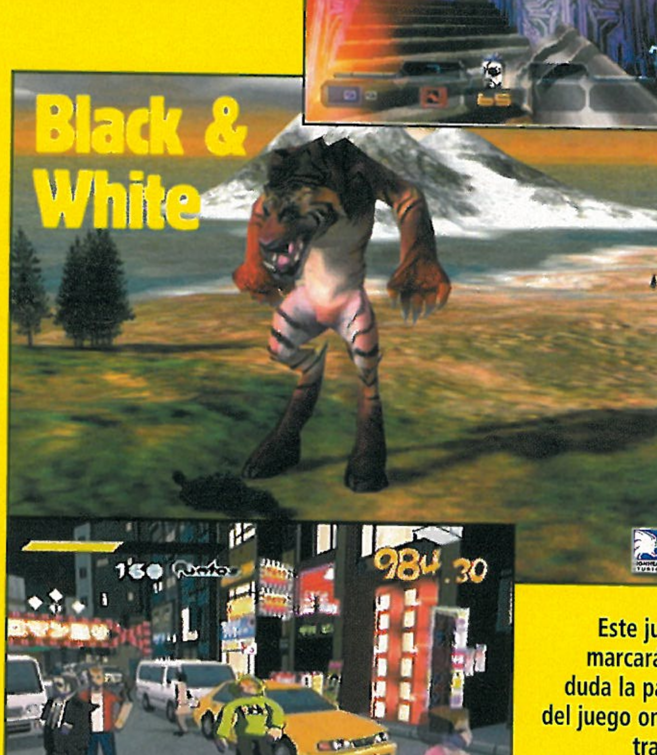
DREAMCAST

Si hay un juego que todo el mundo está esperando es **«Quake III»**, el primer programa online de cierta complejidad para Dreamcast. Las imágenes que os ofrecemos, junto a la review que veréis en la revista, os permitirán haceros una idea exacta de su gran calidad. Y no podemos hablar de juegos en red sin hacer referencia a **«Phantasy Star Online»**, que llevará aún más lejos este concepto creando un universo de juego prácticamente infinito.

La línea de juegos originales de Sega tiene su máxima expresión en **«Jet Set Radio»**, una propuesta inédita que merece la pena que veais en imágenes. Por último dos juegos que darán mucho que hablar: **«Black & White»** (del que os ofrecemos imágenes del juego en tiempo real), y **«Head Hunter»**, que puede convertirse en el particular «Metal Gear» de esta consola.

Quake III

Black & White



Jet Set Radio

Head Hunter



De este misterioso y prometedor juego sólo se ha visto el vídeo que ahora os ofrecemos, pero ya nos permite hacernos una idea de su sorprendente calidad.

Phantasy Star Online



Este juego marcará sin duda la pauta del juego online tras su lanzamiento en Enero. No lo perdáis de vista.

PS ONE

Dino Crisis 2

Driver 2

Aquí si que no hay dudas. En este video os ofrecemos los tres mejores juegos que saldrán para PS One durante los próximos meses, más otro gran título que hemos considerado interesante por su repercusión "social". De **«Final Fantasy IX»** qué os vamos a contar... La culminación de la saga en PS, de la que ya os hemos contado infinidad de detalles y que ahora podréis comprobar en estos tres minutos de imágenes. Después, dos de los juegos que van a arrasar estas Navidades, y que tienen como mejor carta de presentación la acción más alucinante. **«Dino Crisis 2»** y **«Driver 2»** son dos de los mejores juegos de la historia de PS, como corroboramos en las reviews de este número.

Por último, no podía faltar **«Digimon»**, un fenómeno sólo comparable a «Pokémon».

Final Fantasy IX



Ver el vídeo de este juego y alucinar es todo uno, porque casi parece de nueva generación. Lo disfrutaremos a partir del mes de Febrero.

Digimon



«Digimon» lleva las mismas trazas de convertirse en otro fenómeno como «Pokémon». Podréis comprobarlo a partir del 24 de noviembre.



PC CD

PlayStation 2

PS 2

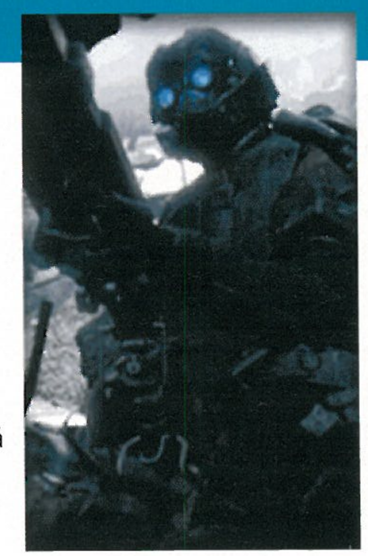
LA QUINTA COLUMNA

Cuando una nueva consola aparece en el mercado siempre es motivo de alegría, máxime cuando se trata de una máquina que promete nuevas experiencias, que aspira a sobrepasar los límites del concepto de consola que conocemos para convertirse en un "sistema de entretenimiento doméstico" como le gusta llamarla a Sony.
Sin embargo, la forma en la que se esta produciendo este lanzamiento sugiere varios matices, que nos invitan a pensar que quizá Sony se ha precipitado poniendo a la venta PS 2 en estas fechas.
El primero es evidente (y el más grave). Tanto en Europa como en USA, Sony no ha podido suministrar las unidades que en principio había prometido. En España, que es lo que nos interesa, el 24 de Noviembre hubo disponibles menos de 50.000 consolas, una cifra muy inferior a las 360.000 que se prometieron en un principio. Muchos usuarios se van a quedar sin consola o van a tener que esperar Dios sabe cuanto hasta recibirla.
Pero aún hay más. Todos estamos de acuerdo en que el precio de la máquina es elevado, pero no dejan de llegar rumores (incluso desde la propia Sony) de que muy posiblemente el año que viene, con un stock de unidades más amplio, pueda haber una rebaja considerable. Algo que resulta, cuando menos, curioso.
Por último nos encontramos con el tema de los juegos. PS 2 ha salido con un catálogo amplio y atractivo, pero los juegos verdaderamente buenos, los que demostrarán la enorme capacidad de esta consola («GT 3», «MSG») llegarán durante el 2001. Las famosas dificultades de programación están retrasando muchos proyectos, y las compañías se quejan de que no se les ha suministrado los medios suficientes para trabajar con más rapidez.
Así que, visto lo visto ¿No hubiera sido mejor lanzar la consola dentro de unos meses, con unidades de sobra, un precio más moderado y juegos realmente alucinantes en el catálogo, sobre todo teniendo en cuenta que PlayStation -su actual máquina- sigue funcionando a pleno rendimiento? ¿A ver si resulta que Dreamcast está suponiendo una amenaza mayor de la que se pensaban?
Sólo Sony tiene las respuestas.

Manuel Del Campo

La fantasía se hace realidad

Nuevas imágenes de la película de Final Fantasy



Ya se ha desvelado parte de la trama y el trailer de «Final Fantasy» que muy pronto llegará a los cines de todo el mundo. La película, subtitulada "The Spirits Within", algo así como "los espíritus interiores" estará completamente realizada por ordenador y nos situará en la tierra del 2065, justo antes de su destrucción. Columbia Pictures ha sido la encargada de producir el primer trabajo de Squaresoft para el cine, e iniciará la distribución de la cinta a finales de este verano.

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Shenmue	(DC)
2	Zelda Majora´s Mask	(N64)
3	Pokémon Gold	(GBC)
4	Pokémon Silver	(GBC)
5	NBA 2K1	(DC)
6	The World is not Enough	(N64)
7	NFL 2K1	(DC)
8	Tony Hawk 2	(DC)
9	Tony Hawk 2	(PS)
10	WWF No Mercy	(N64)

Los más vendidos (España)

1	Pokémon Pinball	(GBC)
2	Pokémon Amarillo	(GB)
3	Metropolis Street Racer	(DC)
4	Final Fantasy VIII.	(PS Platinum)
5	Tony Hawk 2	(PS)
6	Parasite Eve 2	(PS)
7	Spiderman	(PS)
8	Metal Gear Solid	(PS)
9	Ferrari 355 Challenge	(DC)
10	Pokémon Snap	(N64)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Un torneo para llegar a la Copa Davis

El mejor nivel de «Mario Tennis» se demostró en un torneo para la prensa

En un conocido restaurante madrileño, Nintendo congregó a lo mejor de la prensa especializada (y aparte de ellos, también a nosotros) para celebrar un disputado torneo de «Mario Tennis». Con un premio tan suculento como un viaje para 2 personas a Barcelona para ver la final de la Copa Davis, podéis imaginar el nivel de juego que mostraron todos los competidores. Pero, al final, nos supo mal "abusar" de nuestra calidad como tenistas y dejamos que nuestros compañeros de Nintendo Acción se ganasen el codiciado trofeo. Han prometido traernos un recuerdo del partido, así que... ¡Ya os lo enseñaremos!



Nada, que no hay manera de ganar un concurso: el mes pasado, perdimos por los pelos (los de la azafata) un viaje a San Francisco, y este mes, también por los "pelos" de los chicos de Nintendo Acción, nos quedamos sin viaje.

la web de moda

Este mes, nuestros lectores más otakus van a poder disfrutar de dos estupendas webs sobre anime y manga, repletas de imágenes, fondos de escritorio y canciones de las series más famosas. Disfrutadlas.

http://www.dreamers.com/van
http://members.home.net/jpophelp/

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

La polémica del mes: SHENMUE

Os presentamos una nueva sección dentro de El Sensor. Cada mes, dos personajes enfrentarán sus opiniones con respecto al tema más controvertido del momento. En este número, dos miembros de la revista que se ocultan tras un pseudónimo hablan sobre si merece o no la pena comprar «Shenmue», teniendo en cuenta que está en inglés.

a favor

SÍ me compraría Shenmue porque...

...No hay excusa para no tener uno de los mejores títulos que han aparecido jamás para soporte alguno en la historia de los videojuegos. ¿Acaso ya hemos olvidado que, en la época de MegaDrive y SuperNintendo, prácticamente no llegaba casi ningún juego traducido al castellano? Y eso no fue impedimento para que joyas como «Shining Force II», «Landstalker», «Secret of Mana», o el mismísimo «Zelda» se convirtieran en títulos de culto. Entonces, ¿por qué iba a serlo ahora?
Sí, reconozco que sería muy bonito escuchar a Ryo hablar en castellano pero, desde luego, dudo que el no poder hacerlo vaya a estropear las increíbles sensaciones, intensas como muy pocos pueden juegos lograr, que «Shenmue» es capaz de inspirar en todo aquel afortunado que tenga la oportunidad de jugarlo.
Además, ¿acaso no enseñan el inglés ya en todas las escuelas? ¡Pues ya tenemos un motivo más para aprenderlo!

Cloud Strife

en contra

NO me compraría Shenmue porque...

... Me parece imperdonable que el título más importante de Sega para la campaña navideña no llegue doblado... ¡y ni siquiera subtitulado! a nuestro idioma. Parece mentira que una gran compañía productora y distribuidora de videojuegos invierta tiempo y dinero en la adaptación al castellano de títulos mucho menos representativos, como «Time Stalkers» o «Maken X», y descuiden el trabajo de Yu Suzuki.
Desde luego, el mejor modo de hacer presión para que la segunda y tercera parte de la trilogía lleguen a nuestro país en "cristiano" sería que todos los usuarios nos pusiéramos de acuerdo para no comprar Shenmue y así la propia Sega se lo pensara dos veces antes de atreverse a lanzar otro juego en Inglés.
Además no comprar Shenmue no significaría tener que renunciar a un buen juego para estas vacaciones, ya que con «MSR», «Quake III» o «Jet Set Radio» las alternativas están servidas.

Darth Vader

Mola

• Que las estadísticas digan que Dreamcast se va a vender más que PS2.
¿Estadísticas? Colega, en todo caso serían los sondeos, pero ¿acaso tienes tu alguno hecho? ¡Pues mándanoslo!!

• Los bíceps que se me han puesto sujetando la revista del mes pasado, mientras leía en la cama.
Pues con la de este mes en una mano y el vídeo en la otra, te vas a poner que, vamos, ríete tú del Schwarzenegger ése.

• Lo que os mojasteis en el suplemento.
Para que luego digan que no somos honestos. ¡Cuánta injusticia, madre!

• Estar en la posición 66 del ranking mundial del circuito de Atlanta en el «Ferrari F355».
Uy, sí, el 66 está muy bien... porque si llegas a quedar en el 69 el pitorreo en tu casa iba a ser descomunal.

• La cantidad de consolas que están saliendo al mercado. ¡Es la guerra!
Sí, pero la guerra de nuestras neuronas al tener que decidir cuál de ellas nos queremos comprar.

• El nuevo Zelda, ¡¡por fin en español!!
Sí, pero a Miyamoto le prometimos a cambio que cuando viniera a España le teníamos que llevar una noche a una juerga flamenca...

• Las chicas del ECTS en el Nº109... seguro que el pillín de David Martínez tenía todos los músculos en tensión.
Tú lo has dicho, todos, absolutamente todos.

• Toda la revista y la peña que la hace (no es peloteo, lo hacéis genial).
Sí abuela, pero deja ya de escribir que te vas a gastar una fortuna en sellos ¡¡Y deja ya de usar ese lenguaje, que te he conocido!!.

• Que me dejen poner pósters de Lara Croft en clase, aunque digan que desde que los puse todos los chicos están descentrados...
Ponle a la profesora una careta de Lara y ya verás como atendéis todos de lo lindo.

el sensor

Ni fu ni fa

• El diseño de la GameCube. Esa especie de asa no tiene perdón del dios consolero.
"Perdónanos nuestras asas, así como a las otras compañías les perdonas los pixels..."

• ¿Indrema L600? ¿Quién es ésa, está buena?
Está hecha una "máquina", la tía. O eso dicen, porque yo aún no la he visto.

• La versión 2001 del FIFA para PS, no veo diferencias con la anterior.
Ni nosotros tampoco, ahora que lo dices. De hecho, hasta pone 2000 en vez de... ¡uy, si es que me he equivocado de juego!

• La dificultad para programar en PlayStation 2.
Sobre todo si eres pescadero. Ahora bien, a los programadores, supongo yo que les costará menos.

• El «Shenmue»: después de anunciarlo a bombo y platillo puede que no sea el bombazo que se esperaba.
Ya te digo: gráficos mediocres, ninguna novedad, lo mismo de siempre... ¡¿pero cómo se atreven a sacarlo?!

• Que, después de jugar a Pokémon, quiera capturar y adiestrar a los monstruos de FFVIII.
Pues imagínate uno que, después de "darle caña" al «Quake III», le dé por hacer lo mismo con su primo...

¿Y tú qué opinas?

Estas son algunas de las opiniones que hemos recibido este mes, acerca de la próxima generación de juegos con tecnología WAP:

• La repentina irrupción de los teléfonos móviles en el mundo de los videojuegos tiene un punto positivo, y otro negativo, a mi parecer. Como positivo veo que está bien que, aprovechando el auge que tienen jueguecitos de móviles como la famosa serpiente, se piense en avanzar en el tema de los videojuegos por esos derroteros, y como punto negativo pienso que, para la labor de entretener ya están las consolas, incluso las portátiles, que son máquinas diseñadas para que se utilice en ellas la tecnología nueva en videojuegos. Está bien, pero las consolas son para entretener, y los móviles para hablar.
(José Muzas)

• La introducción de los videojuegos en el teléfono móvil es una gran apuesta. Sin embargo, no hay que tener en cuenta el nivel tecnológico actual, que aumentará vertiginosamente en estos años, sino una tendencia a experimentar "otras realidades", que una pantalla, que tiende a reducirse, pronto se nos antojará insuficiente. Yo estimo que el crecimiento en este sector durará unos 5 ó 7 años, pues el valor verdadero del móvil es, actualmente, servir como puente a Internet para pequeños aparatos. Por lo tanto, sólo cuando se dé con un sistema que combine portabilidad y amplia visión, existirá un futuro real para este sistema.
(Igor Nadal)

"Esta bien, pero las consolas son para entretener y los móviles para hablar"

Y para el mes que viene:
Esta vez os trasladamos la pregunta de La Polémica del Mes: ¿Merece la pena comprar Shenmue, estando en inglés?

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Who Wants To Be A Millionaire	(DC,PS)
2	FIFA 2001	(PS)
3	Pokemon Pinball	(GBC)
4	Pokemon Yellow	(GB)
5	Tony Hawk's Pro Skater 2	(PS)
6	Metropolis Street Racer	(DC)
7	Rayman	(GBC, PS)
8	Gran Turismo 2	(PS)
9	Toy Story 2	(GBC, PS)
10	Tomorrow Never Dies	(PS)

Los más vendidos (Japón)

1	Mario Tennis	(GB)
2	G1 Jockey 2	(PS2)
3	Fist of the North Star	(PS)
4	Mario Tennis 64	(N64)
5	Fever 3: S. O. Pachinko Sim	(PS)
6	Beat Mania II 3rd Style	(PS2)
7	Perfect Dark	(N64)
8	Mysterious Dungeons 2	(N64)
9	Koro Koro Kirby	(GB)
10	Mario Story	(N64)

VIÑETA CONSOLERA



SUBEN

DREAMCAST, por partida doble; además de conseguir tarifa plana para navegar por internet, sus usuarios van a poder disfrutar de juegos de la talla de «Shenmue» o «MSR».

LOS JUEGOS MUSICALES, que con «Samba de Amigo», «El libro de la Selva» y el anuncio de «Dance Dance Revolution», por fin se ponen de moda.

GAME BOY, que con «Donkey Kong Country», acaba de recibir el que, de momento, es el mejor juego de su historia.

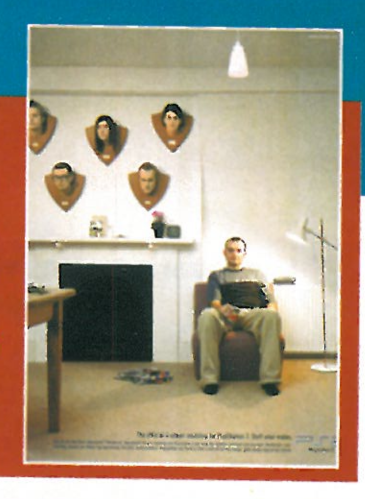
BAJAN

TOMB RAIDER Y FIFA, auténticos mitos del PlayStation que en sus últimas entregas no han presentado novedades.

La publi del mes

Con amigos como estos...

Quien tiene un amigo tiene un tesoro... o un trofeo de caza, porque desde que este chico inglés se ha comprado un multitap para su flamante PS2 los colegas no le duran más que un par de partidas. Bueno, siempre nos queda el bonito efecto que hacen sobre la pared del comedor, y así además nuestra madre dejará de darnos la paliza con las malas compañías.



En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Este mes empiezo fuerte. Me he enterado de que Square está desarrollando una versión de **Final Fantasy XI** para XBOX, con lo que el juego dejaría de ser exclusivo para PS 2. Pero ahí no queda la cosa, porque al parecer, el servicio PlayOnline también estaría disponible para la consola de Microsoft a lo largo del año que viene. Lo bueno del tema es que tanto este servicio como las dos versiones de FF IX van a ser compatibles para ambas consolas.
Más cosas. **Baldur's Gate II**, el mejor RPG de la historia del PC, va a alucinarnos también en PS 2 a lo largo del año que viene gracias a Interplay y Bioware.
Y para el final, una de cine. Seguro que ya habéis visto la película de los **X-Men** y os ha molado cantidad (como a mí). Pues más os va a gustar el nuevo RPG que Activision prepara con Cíclope, Lobezno y compañía como protagonistas. Aunque todavía van a tardar un poquito, porque andan buscando programadores y diseñadores como locos por Internet. Si alguno de vosotros se anima...



Así que pasen 5 años...

Navidades muy movidas

La teoría de los ciclos históricos se confirma en Hobby Consolas. Nada menos que 6 juegos de los que se comentaron entonces aparecen (en sus entregas posteriores) en nuestra revista de este mes, entre ellos títulos de la talla de «Tekken» o «ISS».
Y para los amantes de los datos, en 5 años nuestro ejemplar de Navidad ha crecido nada menos que ¡40 páginas!.

No Mola

• Que Atari no levante cabeza (¿quién le pondrá la pierna encima?).
Uf, la pobre Atari, yo creo para levantarle la cabeza haría falta un cargamento de Viagra.

• No poder jugar a la obra de arte «Metal Gear 2» en mi PlayStation vieja.
Toma, ni en la pantalla de tu reloj, no te digo.

• El precio de PS2, como para empeñar un riñón.
Yo, por si acaso, he puesto a la venta los dos. ¡Todo sea por la causa!

• Que en «Silent Hill 2», la enfermera es clavadita a Tamara.
Lógico, por otra parte, cuando se trata del juego más pavoroso y terrorífico que jamás hayas visto (y oído).

• Que Yen sea un tío. Escucha: Si fueras nena, me casaba contigo por tus saberes mesiánicos de ese mundillo. Te quiero tío.
¡Yen, espera, no huyas! Oye, muy bonito, ahora ha salido corriendo y no hay quien le coja. ¡¡A ver cómo hacemos el Teléfono Rojo el mes que viene!

• Que mi tío trabaje en Sony pero no me pueda hacer una rebajita.
Hombre, siendo el portero del edificio, tampoco le iban a regalar una limusina.

• Que siempre sean halagados los mismos genios del videojuego (Miyamoto, Kojima, etc.), y se olviden de Sakagouchi y del compositor Nobuo Uematsu, creadores de Final Fantasy.
No nos olvidamos, es que son más difíciles de pronunciar.

• Que no hagan un juego en honor a Chanquete.
Ya hay uno: el "Jackie Chan-que-te pego leche, Stuntmaster", para PS.

• Que la PS2 salga en época de exámenes.
No te preocupes, para cuando te llegue a casa seguro ya has acabado la carrera...

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Carolina Blanco Pérez, Víctor Recuerro Carretero, Marcos de Castro, Figui, Raichu, Pepe, Magda Porras Borrera, José Muzas, Chayi.com, Jose Luis Pérez, Luis Arias, Norick Abe, Carlos Fernández Benítez, M. Hayach, Glorimon, Óscar Castro Pastora, Pedro Neira, Mossman, Big Boss, Borja Marqués, Ramonchu, Jorge Chillón, un mensaje desde un móvil y un e-mail anónimo.



Sega regalará al ganador un flamante Opel Speedster

Gran concurso con MSR a través de Dreamarena

El pasado día 6 de noviembre Sega puso en marcha un nuevo concurso a través del portal de Dreamcast en Internet, Dreamarena.

Esta vez, los usuarios de la consola de Sega que se inscriban en el concurso tendrán que responder cada semana a tres preguntas de cultura general relacionadas con cada una de las ciudades donde se desarrolla «MSR»: San Francisco, Tokio y Londres.

Los participantes tendrán que responder correctamente a dichas preguntas en un tiempo límite, acumulando puntos en forma de kilómetros con cada respuesta que acierten.

El 29 de enero de 2001, que será el último día en que podréis participar, Sega contabilizará todas las puntuaciones en una clasificación general europea, cuyo primer clasificado ganará un auténtico Opel Speedster (cuyo valor supera los 7 millones de ptas.).

Así que, ya podéis empezar a responder preguntas y... ¡que gane el más sabio!



Los usuarios accederán a la red a través de un nuevo portal creado especialmente por Terra Networks

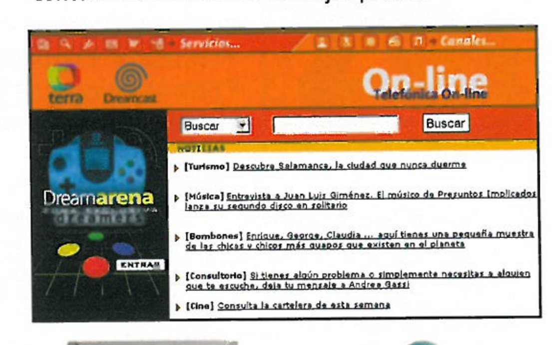
Sega España llega a un acuerdo con Telefónica para ofrecer Tarifa Plana a los usuarios registrados de Dreamcast

Desde hace unos días, Sega España tiene cerrado un acuerdo de colaboración con Telefónica para la prestación y desarrollo de los servicios online de Dreamcast.

Esta alianza implica la puesta a disposición del usuario de la Tarifa Plana para todos los servicios de Internet que se lleven a cabo a través de la conexión de Dreamcast. El precio de esta nueva tarifa es de 2.750 ptas. al mes, en horario de 6 de la tarde a 8 de la mañana, y los domingos y festivos durante todo el día.

Además, conjuntamente con esta iniciativa, Sega creará un nuevo portal de acceso a Internet, al que se podrá entrar tanto desde Dreamcast como desde cualquier PC, y cuya dirección será: dreamcast.terra.es. Dicho portal ofrecerá contenidos de ocio de orientación juvenil, además de la zona Dreamarena, que seguirá siendo de acceso exclusivo desde la consola. En ella se podrán seguir encontrando promociones especiales, información sobre juegos, y el nodo para juego por Internet.

Además, aquellos usuarios de Dreamcast que suscriban la nueva Tarifa Plana a través de este nuevo portal, recibirán de forma gratuita el juego «Planet Ring» y el Dreamcast Microphone, un nuevo periférico que permitirá enviar mensajes de voz a través de la consola. Este acuerdo supone el paso definitivo de Sega para ofrecer a los usuarios de DC la posibilidad de acceder al juego online y los contenidos de Internet al mejor precio.





Los usuarios registrados a través del nuevo portal, recibirán gratis el Dreamcast Microphone y el juego «Planet Ring».

Internet on line

CRASH BANDICOOT DA EL SALTO A 128 BITS

Universal Studios Interactive acaba de mostrar las primeras pantallas de la que será la primera aparición de «Crash Bandicoot» en PS2. El juego seguirá la tónica de los 3 primeros plataformas para PS, y además servirá de presentación para las nuevas habilidades del marsupial.

ODDWORLD EN EXCLUSIVA PARA X BOX

El equipo de programación de los dos juegos protagonizados por Abe en PS ha confirmado que trabajará en exclusiva para la futura consola de Microsoft, lo que además significa que «Munch's Oddysee» queda cancelado para la consola de 128 bits de Sony.

SOLDIER OF FORTUNE YA TIENE FECHA EN DC

Parece que los señores de Crave han decidido que sea en Marzo de 2001 cuando se lance la conversión a Dreamcast del hiperrealista "shoot' em up" subjetivo de PC, que, eso sí, no contará con las opciones on line del original.

ZELDA POR ENCIMA DE PLAYSTATION 2

Una curiosidad de esas que tanto os gustan: los últimos datos de ventas en Japón han revelado que la segunda aventura de Link en Nintendo 64, «Zelda Majora's Mask», ha vendido un total de 550.000 unidades en un mes, superando así el número de consolas PlayStation2 vendidas durante el mismo período.

La empresa Adelar lanza dos cartuchos especiales para sacarle todo el partido a la portátil de Nintendo

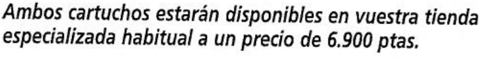
Edita tus propios trucos con Code Breaker y BrainBoy para Game Boy Color

A partir de ahora, todos los aficionados al fenómeno «Pokémon» van a disponer de una inestimable ayuda para conseguir capturar las 151 especies de cualquiera de las tres Ediciones de este juego aparecidas para Game Boy Color. Se trata de BrainBoy, un cartucho editor de trucos especial para los juegos «Pokémon», distribuido en España por Adelar. Con él, podréis grabar hasta 150 partidas en cualquier momento, editar Pokéballs, Masterballs, incorporar nuevos ataques a vuestros Pokémon, e incluso personalizar la paleta de colores del juego.

Además, la misma empresa va a traer a España otro editor de trucos para todos los juegos de Game Boy Color, llamado Code Breaker. Con este periférico, que además incorpora cinco funciones distintas de vibración, podréis editar toda clase de trucos para cualquier juego de Game Boy Color y GB Pocket, así como grabar y recuperar cualquier partida en tiempo real, además de aceptar trucos del GameShark. Ahora ya no tenéis excusa para dejar sin terminar ningún juego.







Ambos cartuchos estarán disponibles en vuestra tienda especializada habitual a un precio de 6.900 ptas.

HC News

NUEVOS PRECIOS PARA ÉXITOS PARA PS DE INFOGRAMES Y ACCLAIM

A partir de ahora, «Alien Trilogy», «Re-Volt», «Bust a Move 2»,«V-Rally 2», «Driver», «UEFA Striker» y «Le Mans», se introducen en sus respectivas líneas de títulos a bajo precio, con unos PVP que oscilan entre 2.790 y 3.990 ptas.

PREMIO PARA «MEDIEVIL 2»

«Medievil 2» de PlayStation, fue el afortunado ganador del Premio al Mejor Juego de Consola que fue otorgado en la reciente entrega de los Premios Interactivos BAFTA. Nuestra enhorabuena para Sir Dan.

«BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND», RETRASADO

La tercera entrega de las aventuras de Buzz y compañía, que será lanzada en PlayStation, Game Boy Color y Dreamcast, ha visto retrasada su salida hasta el año 2001, sin fecha determinada.

«CRAZY TAXI 2» Y «BOMBERMAN» PARA DC

Ya se está preparando el lanzamiento de la segunda parte del sensacional «Crazy Taxi», así como una versión del adictivo «Bomberman» de Hudson Soft, que potenciará su inolvidable modo multijugador incorporando funciones de juego a través de Internet.

Plug & Play

SIEMPRE EN NUESTRA MEMORIA

VMU de 4 Megas para Dreamcast

Pelican pone a nuestra disposición una nueva tarjeta de memoria para Dreamcast que por **7.485 ptas** nos ofrece cuatro veces la capacidad de la VMU standard de Sega. Además de incluir un puerto de conexión a un PC para multiplicar la capacidad de almacenamiento, la nueva tarjeta de memoria trabaja con 4 bloques independientes (que nos indica mediante un LED) y guarda nuestros datos sin compresión. Ya no tenéis excusa para salvar una y otra vez vuestra partida por complicado que os resulte un juego.

EL CONTROL PAD QUE VIBRA

Pelican DreamShock

Además de incluir los dos puertos para VMU y todos los botones del mando oficial de Dreamcast, el nuevo DreamShock de Pelican incorpora, por sólo **4.995 ptas**, vibración en el propio mando. Especialmente diseñado para los juegos de lucha, además de sustituir la cruceta por un control digital circular mucho más cómodo, DreamShock incluye botones programables para hacer más cómoda la ejecución de los golpes especiales.



COMPATIBILIDAD TOTAL PARA DREAMCAST

Dreamcast connection 3 in 1, utilidad compacta

Seguro que más de uno lleva esperando durante mucho tiempo que aparezca un periférico con estas posibilidades. Dreamcast Connection 3 in 1 de Skillz es un adaptador capaz de conectar un control pad de PlayStation o Saturn, o incluso un teclado de un PC, a la consola de Sega con funcionalidad total. Y con un adaptador a red, incluso conseguiremos que soporte vibración "Dual Shock", aunque, eso sí, no es posible más que utilizar una de las conexiones de manera simultánea.



FERRARI REGRESA A LA COMPETICION

Ferrari Modena 360 para PS y PS2

Después de arrasar con su modelo Shock 2, Guillemot pone a nuestra disposición la evolución de su primer volante licenciado por Ferrari. Las novedades que se suman a la suavidad de su respuesta analógica y al servomotor vibratorio son un acabado en goma antideslizante, pedales progresivos y el diseño del último modelo de F1 de la escudería italiana. Ya sabéis que si no tenéis el anterior éste es el momento de hacerse con un periférico de la mejor calidad por tan sólo **10.990 ptas.**

CÁMBIALE LA CARA A TU GAME BOY

Carcasas intercambiables para la portátil de Nintendo

Ya se encuentra disponible en MundoAsia este curioso blister de carcasas intercambiables para tu Game Boy Color o Pocket. De muy sencilla instalación, se colocan sobre la portátil con una leve presión y la protegen de golpes, manchas y arañazos. Además junto con el pack de 3 se incluye una correa en colores transparentes para llevar a todas partes tu consola.



Recomendados

Volantes:

PSX: **Ferrari Modena 360** ★★★★★
PSX: Flexiline Motor Racer ★★★★½
N64: Top Drive 429 ★★★★½
N64: Formula Race Pro ★★★★
DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:

PSX: Blaze Falcon ★★★★★
PSX: Assassin Nu-Gen ★★★★★
N64: No disponible
DC: Pumpaction Blaster ★★★½

Tarjetas de memoria:

PSX: Blaze 4MB ★★★★
PSX: Sony Memory card ★★★
N64: Nintendo controller pak ★★★★
N64: Memory Pak x 32 ★★★★
DC: VMU ★★★★½

Pads de control:

PSX: Dual Shock ★★★★★
PSX: Saitek PX 3000 Tilt ★★★★★
N64: Nintendo Controller ★★★★
N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:

PSX: No disponible
N64: Tremorpak Plus ★★★★
N64: Joltpack Joytech ★★★
DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.



Nintendo Acción presenta Pokémon Trading Card

Nintendo Acción

Este mes, la revista oficial de Nintendo se vuelca con la última locura Pokémon. Se llama Trading Card y es una versión portátil del exitoso juego de cartas intercambiables. Junto a Pokémon, no os perdáis el análisis concienzudo de los dos juegos más espectaculares que han salido para N64: Zelda Majora's Mask y Mario Tennis. De este último regalan 40 cartuchos. En la Revista Pokémon, que ya alcanza su número 5, llevan una completísima guía de Pokémon Pinball para GBC, además por supuesto de nuevas entregas de las guías de Pokémon Snap y Pokémon Amarillo. Redondean la revista con un reportaje de la nueva película de Pokémon, El poder de Uno.

PlayManía apuesta por la acción

PlayManía

La portada del número 23 de PlayManía está dedicada a Dino Crisis 2, uno de los juegos más sorprendentes y divertidos del momento, sobre el que os han preparado un completo análisis.
Pero no es el único. También encontraréis comentadas novedades del calibre del espectacular Driver 2, o el angustioso Alien Resurreción.
En su sección habitual de guías, encontraréis todos los secretos de Koudelka, Alundra 2 y Tony Hawk 2, así como un montón de trucos.
Además, os han preparado un reportaje especial con las mejores compras para quedar como un rey estas Navidades; y otro con todo lo que queréis saber sobre Dinosaurio, la película de Disney de la temporada. Este número se redondea con un suplemento de 44 páginas dedicado en exclusiva a PS2 y sus juegos.

Revista oficial Dreamcast ¡Avalancha de novedades!

Dreamcast

El número 12 de la Revista Oficial Dreamcast está marcado por el aluvión de novedades que llegan a la consola de Sega en este final de año. La sección de novedades incluye este mes títulos tan carismáticos como Shenmue, Quake III Arena o Jet Set Radio, hasta sumar un total de 20 juegos comentados. Además, para facilitar las compras de cara a Navidad, los lectores encontrarán también una completa guía de compras en la que se analizan todos los juegos disponibles para Dreamcast.
El GD-Rom incluye seis demos jugables (Jet Set Radio, Silent Scope y UEFA Dream Soccer entre ellas), además de cinco vídeos (entre ellos uno de Shenmue de más de cinco minutos de duración).

Micromanía

Micromanía

En Diciembre, MIcromanía te cuenta en un número extra todo lo que podrás encontrar estas Navidades, para tu PC.
Revisamos todos los juegos que aparecen estos días, anticipamos todo lo que vendrá a partir de Enero del 2001 y te informamos sobre PlayStation 2, la nueva máquina de Sony que aparece en España el próximo 26 de Noviembre.
Además, incluimos un suplemento especial, y dos CD ROM repletos de demos exclusivas para todos los lectores de Micromanía. No te pierdas tampoco los reportajes que aparecen este mes en tu revista favorita, así como todas las secciones sobre tus géneros preferidos, las noticias, trucos y soluciones que os hemos preparado. Un número extra en el que encontrarás todo lo que estás buscando.

PC MANíA — Navidades calientes

PC Manía

Este mes, estrenamos diseño y analizamos... ¡100 productos! Ordenadores. Impresoras. Monitores. Escáneres. Cámaras digitales. Reproductores MP3. Software educativo. Videojuegos. Los últimos navegadores de Internet y las más sofisticadas tarjetas capturadoras de vídeo, protagonizan nuestras dos comparativas; en un apasionante informe, descubrimos todos los secretos para optimizar el PC; y si estás enganchado a los nuevos escritorios personalizados, te contamos dónde obtenerlos y cómo instalarlos sin problemas. De regalo, dos CD-ROM con las últimas "demos" y un reportaje sobre la última edición de "Art Futura". Por 795 pesetas, ¿te lo vas a perder?

Lo mejor de Disney en Juegos&Cía

Juegos & Cía



Descubre, este mes en Juegos&Cía, toda la magia de Disney. Un mundo increíble que os presentamos en el reportaje de portada, donde nos convertimos en protagonistas tomando el control de los videojuegos más populares de las próximas navidades. Además, como cada mes, los comentarios de los juegos imprescindibles en todas las plataformas y los trucos infalibles para convertirnos en unos auténticos expertos. Por sólo 375 Ptas, el número de diciembre incluye además 7 fantásticos calendarios con las carátulas de los juegos del momento.



LOS VIDEOJUEGOS SE PREPARAN PARA AFRONTAR LA NUEVA TECNOLOGÍA MÓVIL

WAP

LA PUERTA AL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO

Seguro que muchos de vosotros habéis oído hablar de los nuevos teléfonos móviles WAP, los que se conectan a Internet. Pues bien, la pasada edición del Tokyo Game Show sirvió para darnos cuenta de que el desarrollo de esta nueva tecnología no afectará únicamente a la telefonía móvil, sino que nuestro mundillo, el de los videojuegos, verá llegar toda una nueva generación de títulos para estos pequeños e increíbles aparatos.

¿QUÉ ES WAP?

La tecnología WAP (Wireless Application Protocol o Protocolo de Aplicaciones Inalámbricas) es, a grandes rasgos, un protocolo que permite a un terminal móvil conectarse a Internet, beneficiándose de todos los contenidos (páginas web y similares) y servicios (correo, noticias, compras online, juegos, etc.) que la red de redes pone a nuestra disposición, a través de una versión reducida del lenguaje en el que se construyen las páginas web, el HTML, conocida como WML.

Esta tecnología surgió por la necesidad creciente de los hombres de negocios de estar permanentemente comunicados, y a la vez poder acceder a la información que se encuentra en Internet. Sin embargo, la popularización de este sistema ha extendido sus posibilidades al gran público, haciendo que los desarrolladores de páginas web comiencen a migrar hacia los entornos WAP, creando cada vez más y más servicios para el usuario WAP. Algunos de estos servicios ya se encuentran activos, como las compras online, consultar la bolsa, el tiempo, compra de entradas, etc., mientras que otros servicios, como los juegos online, están a punto de comenzar su andadura.

Pese a esto, para la creación de juegos que hagan uso de la tecnología WAP, hay que tener en cuenta que los terminales actuales cuentan con grandes limitaciones para el manejo de información (pantallas pequeñas, escaso ancho de banda), lo cual reduce las posibilidades técnicas de los juegos en red, tratándose en la mayoría de los casos a aventuras con pantallas gráficas estáticas, texto, o a juegos gráficos para jugar offline. Más adelante, cuando se produzca la llegada de las tecnologías que sustituirán al GSM (GPRS, EDGE, I-mode) y la nueva generación de móviles, conocida como UMTS, será cuando la capacidad de los teléfonos móviles aumente al nivel de consolas portátiles como GBC. Pero, mientras tanto, los usuarios de teléfonos WAP van a poder dentro de poco acceder a algunos juegos más que interesantes.



Ericsson MC218

LOS PRIMEROS JUEGOS WAP



Si bien ya existen en Internet juegos que utilizan el protocolo WAP, estos aún no explotan todo lo que éste puede ofrecer. Por esta razón, y porque las grandes compañías se han dado cuenta del atractivo de poder jugar en red dondequiera que estemos, han comenzado a surgir noticias y rumores acerca de las compañías que van a sumarse a la tecnología WAP, así como de los títulos que éstas lanzarán en los próximos meses.

Entre ellas se cuentan la compañía inglesa **Morpheme**, que ha anunciado su intención de dejar el formato PS en favor de la tecnología WAP, debido a las enormes expectativas de futuro previstas. O también **Octagon Entertainment**, que va a realizar una versión WAP de uno de los próximos bombazos de Dreamcast, «Black & White» en la primavera de 2001.

También se dedicará al desarrollo WAP la compañía **LUDIWAP**, una empresa creada por **Ubi Soft** y **Guillemot**. Ésta se dedicará íntegramente a realizar juegos para teléfonos móviles WAP, y próximamente para GPRS y UMTS.

Además, una de las grandes compañías implicadas es **Activision**, que ha declarado su intención de realizar juegos para teléfonos móviles de la empresa de telefonía finesa Nokia. Ambas compañías producirán versiones de aventuras conversacionales de los años 80 a través de texto, en exclusiva para esta marca de teléfonos. La primera de las conversiones será «Hitchikers», y le seguirán «Zork» y «Planetfall».

Y por último, pero no por ello menos importante, destaca el conocido fichaje del ex-vicepresidente de SCE Europa, Juan Montes, por la empresa Motorola, compañía en la que ya se está poniendo en marcha la nueva división para juegos WAP, si bien aún no se conocen noticias acerca de sus proyectos.

UMTS: EL FUTURO DE LA ERA MULTIMEDIA MÓVIL.


Nokia C1 Card

Como hemos comentado, los móviles actuales cuentan con algunas limitaciones a la hora de gestionar contenidos multimedia. Sin embargo, el gran salto que definitivamente impulsará la telefonía móvil al campo multimedia serán las nuevas redes **UMTS**. Su puesta en marcha está prevista para el año 2002, y gracias a ellas, los usuarios accederemos a la red a una velocidad de 2Mbps (200 veces más rápido que un móvil actual).

Este enorme ancho de banda hará posible efectuar, allá donde nos encontremos, videoconferencia, localización por satélite GPS y, lo que a nosotros más nos interesa, juegos online a todo color y con una calidad similar a la de la actual GameBoy Color.

LUDIWAP: PIONERA EN EL DESARROLLO DE JUEGOS WAP



De entre todas las compañías que han declarado su intención de programar en WAP, destaca una empresa surgida de la unión entre Ubi Soft y Guillemot, y que ha sido la primera en ofrecer sus servicios y juegos a través de la red. Esta nueva compañía se dedicará en exclusiva a la creación de juegos para móviles, lo cual da una idea del crecimiento que se espera que tenga este nuevo sistema de entretenimiento.

Su primera creación va a ser **«Valdo y los Piratas»**, una aventura gráfica en 5 episodios (con pantallas estáticas), en la que encarnamos a un joven capitán portugués que debe intentar llegar a Japón a bordo de un barco. El juego saldrá en los próximos meses, y podéis ver sus primeras imágenes junto a este texto.

Sin embargo, este sólo es el primer título de una larga lista que la compañía va a lanzar próximamente. Más tarde aparecerán «Valdo en la India», «Casanova», «Billy el Niño», y -alucinad- una versión de **«A Sangre Fría»**.

La página web en la que podéis encontrar información sobre estos juegos, y que será la misma a la que deberéis acceder desde vuestro teléfono WAP, es "www.ludiwap.com".

¿CUÁNTO COSTARÁ JUGAR A TRAVÉS DE WAP?

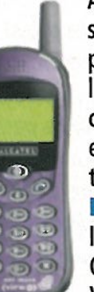
Aparte del precio actual de un teléfono WAP, que oscila entre las 15 y 65.000 ptas., será necesario pagar a nuestro operador el precio de la llamada que efectuaremos para jugar on line. A día de hoy (ya que se trata de un mercado sometido a constantes cambios), esto significaría entre 15 y 25 ptas., cada minuto). Por último, será necesario pagar a los operadores los juegos que ellas distribuyan (precios sin definir), aunque en Internet también habrá juegos gratis.



LA ACTUALIDAD DEL PANORAMA WAP

En este momento, prácticamente todas las compañías fabricantes de teléfonos móviles cuentan ya con algún terminal preparado para utilizar la tecnología WAP y, por tanto, los juegos que hagan uso de la misma. Aunque también hay que decir que, puesto que algunas compañías crearán juegos exclusivamente para determinadas marcas, no todos los teléfonos permitirán jugar con todos los títulos, vamos, lo mismo que sucede ahora con las consolas. Para vuestra información, estos son todos los modelos de teléfonos WAP que, a día de hoy, conviven en el mercado, clasificados alfabéticamente según su fabricante:

ALCATEL


One touch view WAP

Alcatel ha sido la primera de las compañías en crear teléfonos WAP, con los modelos ONE TOUCH VIEW 300 y 500, por lo que sus prestaciones son algo inferiores al resto de competidores, pero su precio es de los más competitivos.

BENEFON

Esta relativamente nueva compañía de telefonía móvil cuenta entre su gama con un modelo conocido como Q, un novedoso y pequeño terminal que ofrece el acceso a la Red de Redes con un aparato de sólo 89 gramos de peso.

Benefon Q

ERICSSON

Ericsson R380B



Los modelos R320s, y el espectacular R380s (con su enorme pantalla táctil) son las dos grandes estrellas del gigante sueco en su apuesta por el tecnología WAP. Por otro lado, esta compañía también ha lanzado algún mini-ordenador basado en esta tecnología, como el MC218, aunque este modelo está destinado al uso profesional.

MITSUBISHI


Mitsubishi T250

La multinacional de origen asiático ya ha puesto el terminal T250, un ligero teléfono con acceso a Internet mediante tecnología WAP que destaca por la inclusión de una gran pantalla y su gran facilidad de uso.

MOTOROLA


Motorola V2288

Como no podía ser de otra forma, una de las compañías más implicadas con la tecnología WAP dispone de varios terminales de este tipo: el V2288, que destaca por ofrecer a la vez acceso a Internet y radio, y los modelos Timeport 7389 y 8079.

NOKIA


Nokia 6210

Se trata de uno de los fabricantes de telefonía móvil más populares del mercado, algo que aquí también se deja notar, ya que es la compañía con más modelos WAP en el mercado. El primero de ellos fue el 7110, con su conocida tecla rotatoria para navegar por las páginas WAP con comodidad. Después llegaron el 6210 (el primero con la antena incorporada en la carcasa), y su nueva versión mejorada, el 6250. Además, acaba de salir al mercado el Nokia 3310, modelo que sustituirá al conocido 3210.

SAMSUNG


Samsung 810

Esta compañía cuenta con dos teléfonos que incorporan la tecnología WAP. Se trata de los modelos A110 y 810, que además cuentan con el honor de ser los teléfonos con acceso a Internet más pequeños del mercado actual.

SIEMENS


Siemens M53

El fabricante alemán incorpora la tecnología WAP en todos sus modelos de la serie 35 (los S35 y M35), así como en el S25, manteniendo un precio bastante competitivo.

SONY


Sony CMD-Z5

El gigante japonés no es una de las compañías más prolíficas en cuanto a telefonía móvil, sin embargo, también cuenta con su particular modelo WAP, el pequeño y compacto CDM-Z5.

TRIUM


Trium Geo

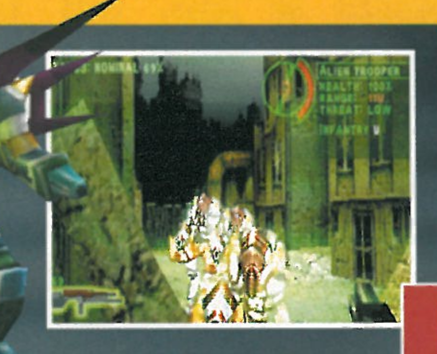
Este fabricante afiliado a Mitsubishi, pese a llevar poco tiempo en el mercado, ha sacado ya a la venta su correspondiente terminal WAP, el Geo@. Destaca su tecla de navegación central, que permite una gran comodidad para moverse por las páginas de Internet.



Nokia 3310

■ SONY

C-12



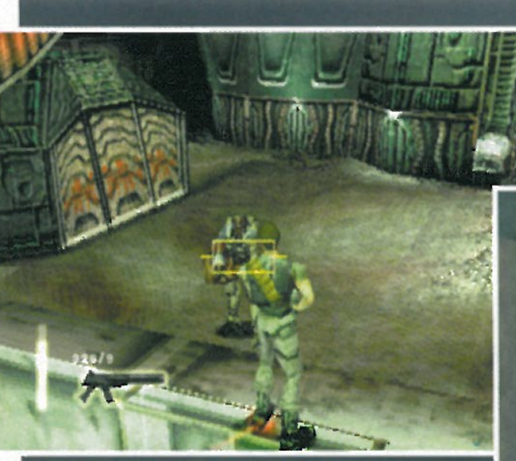


PlayStation

Marzo

Después de las dos entregas de «Medievil», SCE se embarca en la ambiciosa misión de llevar a PS una aventura de acción futurista en la línea de otros grandes títulos como «MGS» o «Syphon Filter». Un futuro donde la especie en peligro de extinción será el hombre.

Como es de esperar, el protagonista contará con todo una arsenal con el que enfrentarse a los variados enemigos del juego.







La próxima superproducción de los estudios de Sony en Cambridge será «C 12», una aventura de acción en tercera persona que alternará un frenético desarrollo tipo "shooter" con la resolución de puzzles y algunos niveles en que lo importante será pasar desapercibido.

A través de un argumento que nos coloca al borde del colapso de la humanidad (tras una invasión extraterrestre) tendremos que ocupar el papel del Teniente Vaughan y dirigir la resistencia humana hasta la victoria final sobre los alienígenas. Así, a lo largo de los trepidantes niveles que componen el compacto, nuestra labor será enfrentarnos tanto a los propios xenomorfos como a los humanos prisioneros, que han sido transformados en cyborgs para combatir a su propia raza.

El sistema de juego será similar al de «Syphon Filter». Mientras ►

Durante el pasado ECTS Sony presentó por primera vez este juego a la prensa internacional, y rápidamente fue considerado como uno de los títulos más atractivos del catálogo de PlayStation para la próxima temporada.

■ AVENTURA DE ACCIÓN

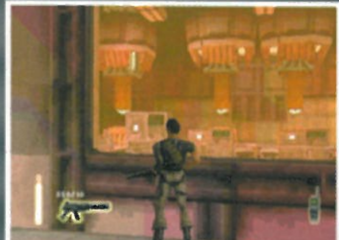




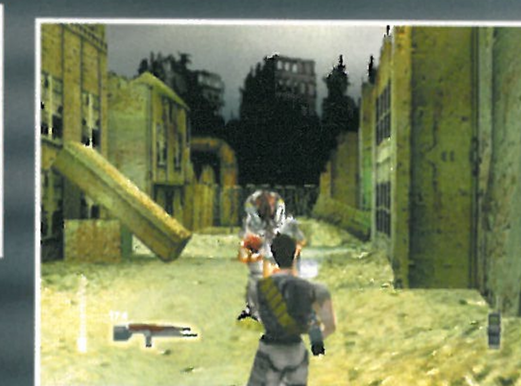


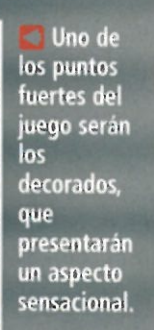






SCE está poniendo especial empeño en el argumento, que intentará sorprendernos con giros inesperados.





Uno de los puntos fuertes del juego serán los decorados, que presentarán un aspecto sensacional.

► controlamos a nuestro personaje "de espaldas" y manejamos un punto de mira para eliminar cualquier cosa que se cruce en nuestro camino, nos tendremos que abrir paso por unos enormes escenarios 3D que se han anunciado como los más detallados en la historia de la consola. Además contaremos con todo un arsenal de armas de construcción extraterrestre, que también podremos controlar mediante una perspectiva subjetiva tipo Doom.

El argumento de «C 12» nos llevará a través de 4 atmósferas bien diferenciadas, que irán desde los restos de una ciudad derruida hasta el interior de la nave invasora, y todos repletos de espectaculares efectos y representados con una belleza que recordará a clásicos como «One» o «MDK».

Muy pronto los amantes de las emociones fuertes van a encontrar en «C12» uno de los juegos más espectaculares de PS para la próxima temporada. Sin duda estamos ante uno de los juegos insignia del catálogo de Sony durante el próximo año.





Lo Mejor

- La ambientación futurista.
- La variedad del desarrollo.

Lo Peor

- El sistema de control se complica un poco.



Primera Impresión



■ CAPCOM ■ LUCHA

Capcom vs SNK

Los incombustibles protagonistas de la lucha en 2D se han reunido en una de las más impredecibles recopilaciones del género, para hacer las delicias de los aficionados que posean una DC. Abrid paso a las auténticas "leyendas vivas" de las compañías más experimentadas en el "uno contra uno".



La mejor tarjeta de presentación de «Capcom vs SNK» serán los más de 30 luchadores que formarán su impresionante catálogo de luchadores. Entre ellos nos vamos a encontrar lo mejor de cada casa: Ryu, Chun Li y demás estrellas de «Street Fighter» enfrentados a los personajes más carismáticos de «KOF» y «Art of Fighting». Entre las muchas peculiaridades del juego de Capcom (todo apunta a que en unos meses SNK lanzará su propia versión) nos vamos a encontrar con la posibilidad de jugar al "estilo" de cada compañía, lo que significa que la ejecución y las barras de especiales dependerán del bando que escojamos. Además, aunque no podremos cambiar de luchador durante el combate, tendremos las posibilidad de seleccionar equipos de hasta 4 participantes, por lo que las combinaciones serán ilimitadas. Aunque el nivel técnico de este torneo no estará por encima de lo acostumbrado en un juego de sus características, por primera vez vamos a asistir a la inclusión de sombras en los fondos, o elementos como pantallas que reflejan nuestros movimientos. Tampoco se va a quedar atrás en cuanto a modos de juego ¡incluso cuenta con un editor de colores para las vestimentas! En definitiva, mucho más allá de la simple curiosidad, «Capcom vs SNK» se perfila como uno de los más completos representantes de un género que se resiste a desaparecer frente al "acoso" de los juegos de lucha en 3D.



Dreamcast

Diciembre



El plantel de luchadores en este torneo será descomunal, con caras muy conocidas por todos.





La inclusión de las sombras de los luchadores en los decorados supone toda una novedad en un juego de lucha en 2D.

Lo Mejor

- Los modos de juego.
- El catálogo de luchadores.

Lo Peor

- ¿Más de lo mismo?.

Primera Impresión 

■ ELECTRONIC ARTS ■ VELOCIDAD

F1 Championship Season 2000

PlayStation 2

Enero



Los usuarios de PS2 tampoco se van a librar de su correspondiente ración de Fórmula 1 para esta temporada. La popular saga de velocidad de Electronic Arts saltará muy pronto a los 128 bits, haciendo gala de un apartado visual "a la altura de las circunstancias".

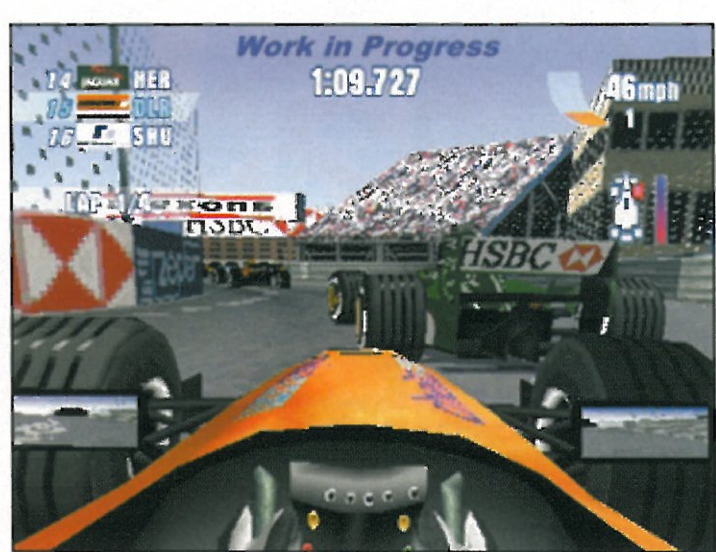


Aunque el catálogo inicial de PlayStation 2 no se caracterice precisamente por la escasez de juegos de coches, «F1 Championship Season 2000» será el primer simulador de Fórmula 1 que llegue a la recién estrenada consola de Sony. Y para la ocasión, nada mejor que una completa actualización de los resultados de la presente temporada y un apartado gráfico a la altura de lo que estamos viendo en PS2.

Como ya sabéis, la principal baza de este «F1» será el realismo de la conducción, uno de los aspectos que más notará el trabajo de conversión que se ha llevado a cabo a partir del juego que ya pudimos disfrutar en PlayStation. Además del envidiable comportamiento en pista que ya caracterizaba a los monoplazas en las anteriores entregas de la serie, la primera entrega para 128 bits contará con variables telemétricas, la espectacular dinámica de colisiones que se introdujo por vez primera en «F1 2000» y la retransmisión "televisiva" que además de un completo juego de cámaras incluirá comentarios en nuestro idioma.

Aunque las pantallas que acompañan a este comentario corresponden a un estado muy primitivo de desarrollo del CD, todo apunta a que nunca antes en una consola podremos descubrir tal cantidad de detalles en un monoplaza de Fórmula 1, con especial atención a los efectos de luz en tiempo real sobre la carrocería.

Aún tendremos que esperar al mes que viene para descubrir las excelencias de este simulador, que se ha convertido en paradigma del realismo sobre ruedas, pero podéis prepararos para dar la bienvenida a la F1 en la parrilla de PlayStation2.



La "beta" que hemos visto muestra un estado no muy avanzado del juego, pero apunta una formas excelentes.



Lo Mejor

- El realismo de la conducción.
- La actualización a los datos reales del campeonato.

Lo Peor

- ¿Habrá innovaciones en el terreno jugable?.

Primera Impresión 

¡LOS PERSONAJES PREFERIDOS DE TU CONSOLA ATERRIZAN DE NUEVO!

DAFFY DUCK STARRING AS DUCK DODGERS
NINTENDO 64
PAL VERSION

LOONEY TUNES COLLECTOR ¡VENGANZA MARCIANA!
GAME BOY COLOR
ONLY FOR GAME BOY COLOR

Dreamcast
LOONEY TUNES SPACE RACE

BUGS BUNNY & TAZ La espiral del tiempo
PlayStation













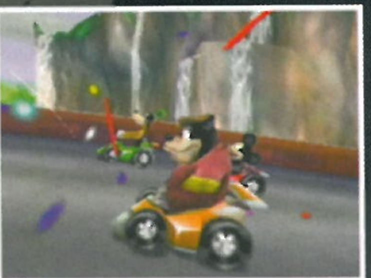


Mickey's Speedway USA

Nintendo 64

Enero

La genial compañía de programación Rare se ha hecho con la siempre bienvenida licencia Disney para desarrollar un nuevo juego de carreras de karts. En esta ocasión, Mickey Mouse y compañía son los protagonistas de una alocada competición en la que podréis participar todos los usuarios de Nintendo 64.









Y como era de esperar, teniendo en cuenta la gente que hay detrás de la programación del juego, el asunto promete mucho.

Para empezar, en principio, y con el fin de garantizar la variedad, «Mickey's Speedway USA» pondrá varios modos de juego a nuestra disposición, algunos de los cuales funcionarán como torneos normales, otros por puntos, e incluso habrá algún modo en plan "deathmatch", es decir, una competición de todos contra todos. Y esto sin contar que en todos ellos podrán participar hasta 4 jugadores a pantalla partida, manteniendo el juego una fluidez y una velocidad de movimiento elevadísimas.

Otro de los elementos que no pueden faltar en este tipo de juegos, es decir los ítems, también estarán presentes en «Mickey Speedway USA», de modo que podremos entorpecer el avance de nuestros competidores lanzándoles una pelota de beisbol o una avioneta, o facilitar el ►

«Mickey's Speedway USA» es el tercer juego de carreras de karts que llega a Nintendo 64, tras el paso por esta consola de títulos como «Mario Kart 64» y «Diddy Kong Racing», éste último también programado por Rare.

■ VELOCIDAD



Habrá modos y algunos personajes ocultos que aparecerán al ganar carreras.







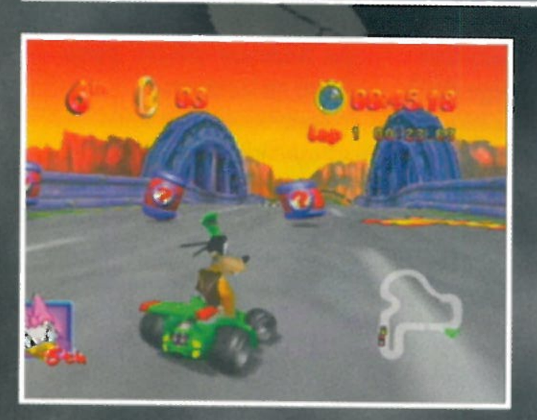
Mickey, por supuesto, no correrá solo, y estará acompañado por sus amigos de toda la vida: Minnie, Daisy, Pluto, El Pato Donald...

➤ nuestro mediante turbos y similares.

Por otro lado, las pantallas que acompañan a este artículo muestran un estilo totalmente colorista y desenfadado, hecho que se verá acentuado cuando los personajes reciban el golpe o impacto de algún ítem.

Así que, si disfrutaste con juegos como «Diddy Kong Racing» o «Mario Kart 64», puede ser que este nuevo lanzamiento sea lo que estabas esperando. El mes que viene podrás comprobarlo.













Ya hemos podido comprobar que, en lo que se refiere a diversión, el modo para 4 jugadores mediante "split screen" será el rey indiscutible del juego.

Lo Mejor

- Por supuesto, que es muy jugable y divertido.
- El modo multijugador es muy rápido.

Lo Peor

- Que tu edad te "impida" jugar en público a este juego.

Primera Impresión



■ ACCLAIM ■ VELOCIDAD

Ducati World

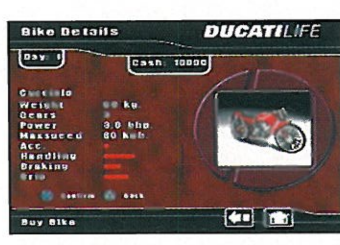
PlayStation
Enero

Acclaim está preparando una sorpresa a los amantes de las motos de carreras, en especial a aquellos que sientan una especial predilección por las legendarias Ducati: un juego de velocidad muy completo, lleno de opciones, interesantes modos de juego... y con un inconfundible olor a gasolina quemada.









En el modo Ducati Life podremos adquirir varios modelos antiguos de la marca italiana.



La sensación de velocidad será muy alta, sobre todo en esta vista.



Pero este juego no se caracterizará únicamente por darnos la posibilidad de montar a lomos de algunas motos modernas y antiguas que el famoso fabricante ha sacado al mercado. Además incluirá una simulación realista y algo difícil de dominar, así como varios modos de juego que lo convertirán en uno de los simuladores más completos del catálogo de PS.

«Ducati World» se dividirá en dos partes principales: por un lado, el modo quick race, que a su vez alojará los modos individual, time attack y para dos jugadores. Y por el otro el modo principal, llamado Ducati Life: éste consistirá en el cada vez más clásico sistema en el que debemos comprar las motos que deseemos utilizar, ganar dinero en las diversas competiciones y sacarnos las correspondientes licencias a través de diversas pruebas de habilidad.

Gráficamente, la primera impresión será la de un título bastante cuidado, aunque no será de los más brillantes.

En cualquier caso, hasta que el juego no llegue a las tiendas el mes que viene, no podremos comprobar con exactitud cuál es el resultado final.



Lo Mejor

Poder contar con todos los modelos de la legendaria Ducati.

Lo Peor

El apartado gráfico parece algo desangelado.











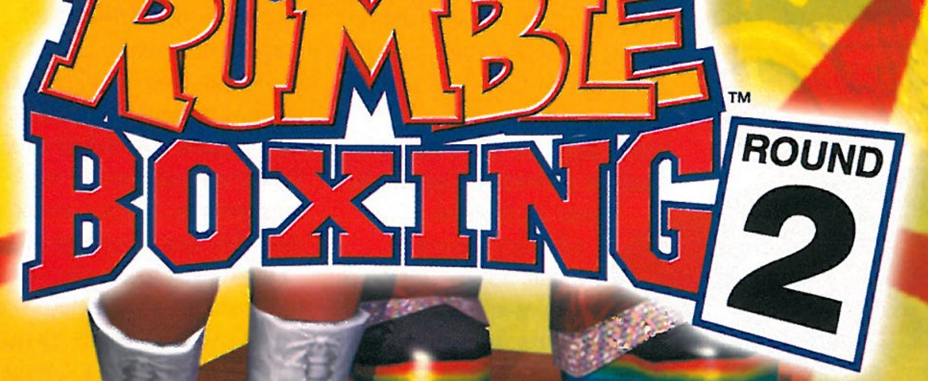











READY 2 RUMBLE
BOXING ™
ROUND 2


MIDWAY


PlayStation
PS one


PS2
PlayStation2


Virgin
INTERactive

■ CAPCOM ■ AVENTURA DE ACCIÓN

Dino Crisis

Dreamcast

Enero



Después de comprobar con «Resident Evil 2» que la fórmula del éxito en PlayStation puede funcionar también en Dreamcast, realizando algunos retoques, Capcom vuelve a la carga con una conversión del primer «Dino Crisis».

Esta versión llega a DC casi con un año de retraso con respecto a la original de PlayStation.

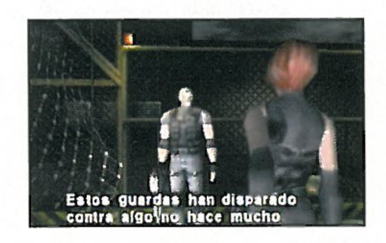
Hace poco más de un año «Dino Crisis» para PlayStation intentó dar un vuelco al género del "survival horror" a través de un apartado técnico que incluía la generación 3D de los escenarios, y una ambientación que podría parecer deudora de Parque Jurásico. Cumplido el objetivo de romper la tónica impuesta por los «Resident Evil», su estilo de "juego de suspense" cosechó uno de los éxitos más importantes del año pasado, lo cual ha animado a Capcom ha llevar a cabo esta adaptación para Dreamcast.

En esencia el «Dino Crisis» de DC será exactamente igual al que pudimos jugar en la consola de Sony: nuestro papel será el de Regina, una enviada de las fuerzas especiales que debe rescatar a un científico que ha desaparecido en una isla donde se estaban llevando a cabo experimentos genéticos. Al llegar allí descubrirá cuál ha sido el motivo de la desaparición del primer equipo, ya que los "otros" habitantes de la isla son dinosaurios.

A partir de entonces podremos disfrutar de una aventura en toda regla, en la que el protagonismo se reparte a partes iguales entre unos impresionantes enemigos (que además contarán con una de las más cuidadas IAs del género) y los puzzles, algunos de ellos más cercanos a una cuestión de habilidad que de inteligencia.

Pero no vamos a poder decir que nada haya cambiado en el Dino Crisis de 128 bits, ya que además de un apartado visual mejorado (principalmente por la mayor resolución que ofrece la máquina) el nuevo juego incluirá más trajes para nuestra protagonista y nuevos modos de juego para sacarle todo el jugo una vez que hayamos superado la aventura.

Los velocirraptores, el impresionante T-Rex y el resto de seres prehistóricos que pueblan la isla han burlado la extinción para darnos caza, ¿estaréis preparados los usuarios de Dreamcast para escapar de esta trampa mortal?





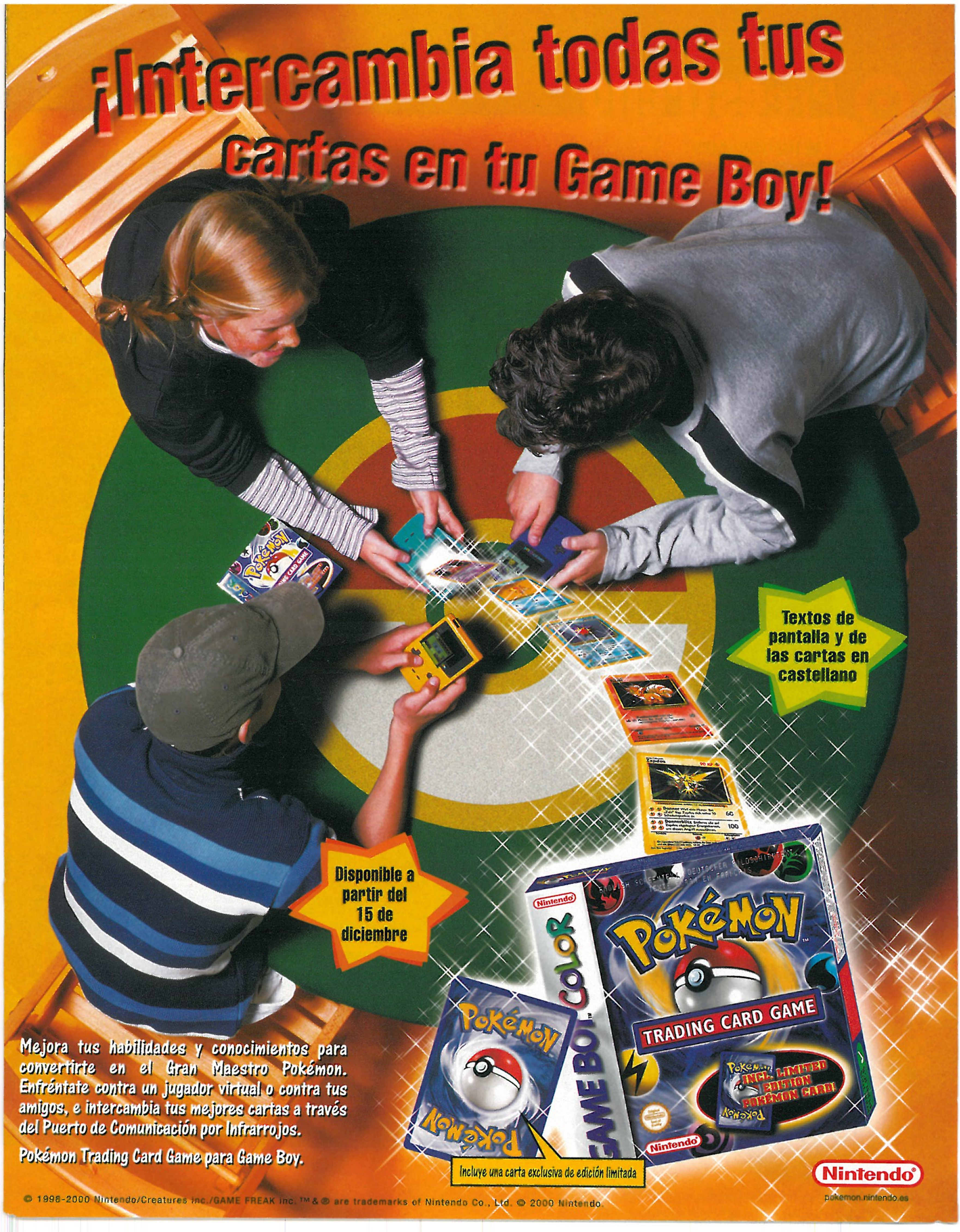
Lo Mejor

- Los inteligentísimos enemigos.
- La resolución gráfica.

Lo Peor

- Será casi exacto a la versión de PlayStation.

Primera Impresión 



¡Intercambia todas tus cartas en tu Game Boy!
Textos de pantalla y de las cartas en castellano
Disponible a partir del 15 de diciembre
Mejora tus habilidades y conocimientos para convertirte en el Gran Maestro Pokémon. Enfréntate contra un jugador virtual o contra tus amigos, e intercambia tus mejores cartas a través del Puerto de Comunicación por Infrarrojos.
Pokémon Trading Card Game para Game Boy.
Pokémon
Trading Card Game
Game Boy Color
Nintendo
Incl. Limited Edition Pokémon Card!
Incluye una carta exclusiva de edición limitada
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

■ INFOGRAMES

Unreal Tournament

Poco a poco, los títulos multijugador online dejan de ser patrimonio de PC y asaltan las consolas con su gran capacidad de diversión. «Quake III» para DC ha roto el hielo y ahora PS2 recibirá su juego correspondiente

PlayStation 2

Diciembre

Antes que nada os preguntaréis cómo se las está apañando Epic Megagames para trasladar un juego online como «Unreal Tournament» a una consola que, de momento, no tiene ni Multitap, ni cable link, ni conexión a Internet. Es una jugada arriesgada, sin duda. «UT» va a venir preparado para que hasta cuatro usuarios jueguen en la misma consola, pero hasta la llegada del Multitap tendrán que ser sólo dos.

Entonces, ¿no se pierde toda la gracia del juego? Pues tranquilos, porque mientras salen a la venta los periféricos, vamos a poder degustar más de cincuenta arenas para un solo jugador. Y a diferencia de «Quake III», que resulta muy pobre a la hora de jugar en solitario, esta ingente cantidad de escenarios se ve apoyada por unos modos de juego muy interesantes. Tanto por la inteligencia que demuestran los "bots", como por el estupendo diseño de las misiones, creemos que este juego va a merecer la pena incluso con las opciones multijugador al mínimo.

Y técnicamente tampoco se va a quedar atrás: la versión beta que hemos probado nos ha permitido apreciar un excelente trabajo a nivel gráfico, aunque es cierto que ni las texturas, ni la tasa de imágenes por segundo, alcanzan la calidad y rapidez de la versión original de PC.

Por otra parte, también al igual que «Quake III» para DC, el control con el pad resulta aceptable, pero ►



Lejos del barroquismo de «Quake III» los escenarios son menos detallados para concentrarse en la acción.



El juego consiste basicamente en eliminar a los rivales un número determinado de veces según el nivel.

■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO

Preparado para la acción múltiple

Como veis, aunque aún no disponemos de Multitap o Link, el juego viene preparado para sacarles partido en cuanto salgan a la venta. La única duda que nos corroe es ¿qué pasa con el módem e Internet?







Para sobrevivir en este juego tendremos que ser los más rápidos en localizar los ítems de protección y las mejores armas.

El armamento

Uno de los apartados donde «Unreal Tournament» no tiene rival es en el atractivo de las armas. Además de tener más que ningún otro juego, cada una tiene dos tipos distintos de disparo.



► no tan preciso como utilizando teclado y ratón. ¿Qué cómo lo sabemos si todavía no están a la venta? Muy sencillo: los dos puertos USB de PS 2 permiten conectar cualquier teclado y ratón genéricos que vengan dotados de ese tipo de conector. Un gran acierto de la consola que hace que no tengamos que esperar a los periféricos oficiales de Sony para poder jugar a «UT» en condiciones.

Por lo demás, el nivel de acción va a ser todo lo elevado que cabe esperar del principal rival de «Quake III».

Lo Mejor

Su altísimo nivel de acción.

Lo Peor

Que no podamos utilizar todas las opciones multijugador desde el comienzo, y la inexplicable ausencia de un modo online.

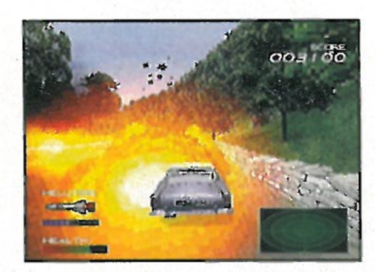
Primera Impresión 

■ ELECTRONIC ARTS ■ VELOCIDAD

007 Racing

PlayStation
Enero

Seguro que las películas de 007 os han hecho soñar en más de una ocasión con conducir uno de los espectaculares coches que pilota James Bond en esas apasionantes persecuciones. Pues esto es exactamente en lo que ha pensado EA a la hora de trasladar a PS su «007 Racing».



Las explosiones se sucederán durante nuestros recorridos.



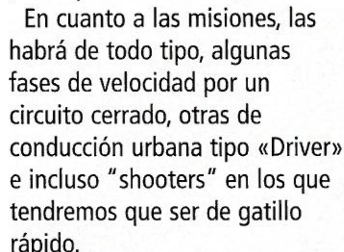
Nuestro vehículo contará con diferentes armas y gadgets.



Aparte de los "míticos" «Spy Hunter» y «Chase HQ» pocos juegos de coches se nos vienen a la cabeza en los que además de conducir nuestro vehículo pudiésemos utilizar un completo arsenal de armas y medidas defensivas. Y el caso es que la idea nos resulta muy atractiva.

Pero por fin Electronic Arts ha rescatado este entretenido subgénero y lo ha arropado con la jugosa licencia de James Bond para que haga su entrada por la puerta grande en PlayStation.

Estarán incluidos todos los modelos que Bond ha lucido en sus películas, desde el clásico Aston Martin gris de Goldfinger hasta el último BMW Z8, y cada uno con un estilo de conducción muy particular. Ahora bien, para estar a la altura de las espectaculares carreras del cine también harán su aparición los miembros de Spectra, dispuestos a frustrar nuestra labor a bordo de cualquier vehículo (helicópteros incluidos).



En cuanto a las misiones, las habrá de todo tipo, algunas fases de velocidad por un circuito cerrado, otras de conducción urbana tipo «Driver» e incluso "shooters" en los que tendremos que ser de gatillo rápido.

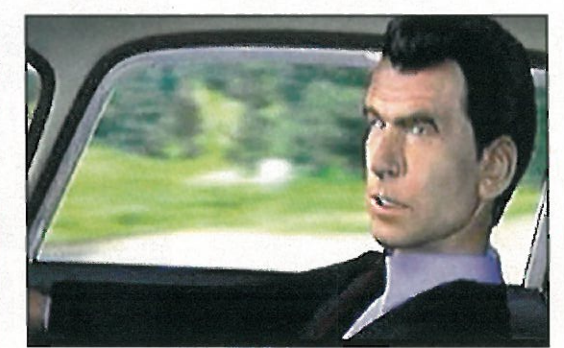
Si bien es cierto que su nivel técnico no será su mejor aspecto, «007 Racing» sí destacará por la diversión (y sobre todo variedad) de su planteamiento, y ya os podemos asegurar que cualquier fanático de las películas no echará de menos ni un sólo gadget.



Este juego nos permitirá revivir las emocionantes persecuciones de las películas de James Bond.







Lo Mejor

Están todos los coches que Bond ha utilizado en sus películas.

Lo Peor

El apartado técnico no está a la altura de los mejores títulos recientes.

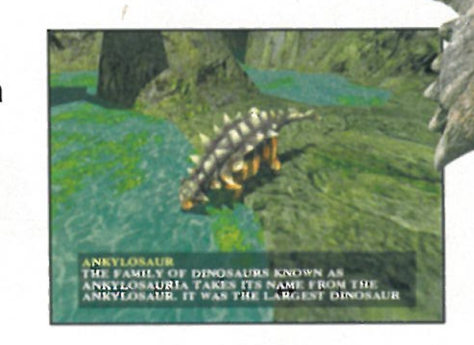


■ DISNEY INTERACTIVE ■ AVENTURA

Dinosaurio

PlayStation 2
Enero

Seguro que tras el estreno de Dinosaurio, los dinosaurios Aladar, Zini y Flía pasarán a formar parte de la legión de personajes más famosos creados por Disney. Y claro, con esas perspectivas PS2 no se podía quedar sin su particular versión jugable del próximo gran éxito de la animación.



A estas alturas seguro que muchos habéis aguantado ya interminables colas para poder ver «Dinosaurio» en el cine. Y apostamos a que después de alucinar con esta mezcla de animación e imagen real estáis esperando como locos para poder jugar con estos personajes en vuestra consola. Pues bien, los usuarios de PlayStation y de Dreamcast desde este mes pueden hacerlo, y los de PS2 van a tener que esperar un poquito más, pero el mes próximo prácticamente todo el mundo va a poder disfrutar de este juego mezcla de aventura y "action-rpg" que han desarrollado los chicos de Disney Interactive.

Esta versión para PS2 seguirá a pies juntillas los cánones impuestos por la versión de Dreamcast: un juego de rol de acción en perspectiva cenital salpicado de unas cuantas escenas de la película y con un desarrollo más bien sencillito. Como en anteriores versiones, la "gracia" de «Dinosaurio» estará en poder manejar de manera simultánea a tres personajes diferentes, de forma que el único modo de superar cada nivel será utilizar las características propias de cada uno para permitir el avance del grupo.

Así Aladar (el verdadero protagonista) y sus compañeros Zini el lémur y Flía, la pteranodón, podrán guiar a la manada hasta el Valle de los Nidos para ponerles a salvo de la lluvia de meteoritos que amenaza el lugar donde viven.

Aunque la dificultad general del juego es bastante baja, los puzzles en PS2 mostrarán una mayor complicación que en el original de PlayStation, pero eso no evitará que este título se convierta en un juego atractivo para los más pequeños de la casa que busquen una aventura hecha a su medida.



Uno de los puntos fuertes de «Dinosaurio» será la posibilidad de jugar con los tres personajes de manera simultánea.





Lo Mejor

- Las escenas de vídeo sacadas de la película.
- La posibilidad de controlar a 3 personajes de manera simultánea.

Lo Peor

- Gráficamente no es como para sorprenderse.

Primera Impresión 





■ VIRGIN ■ BEAT'EM UP/RPG

Record of Lodoss War



Dreamcast

Enero

Este juego basado en el conocido manga del mismo nombre (publicado en nuestro país por Norma Editorial) mezclará a partes iguales los géneros del beat'em up y el rol para ofrecernos una adictiva experiencia en un misterioso mundo con ambientación de espada y brujería.



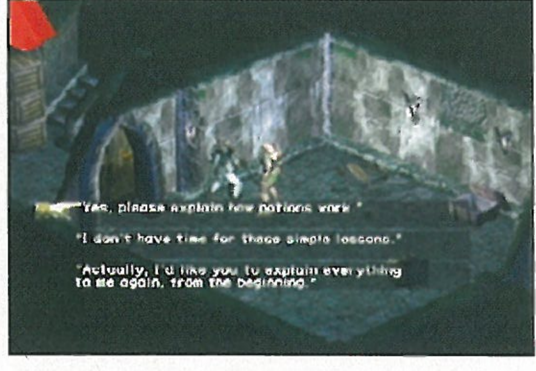
Seguro que muchos conoceréis la exitosa y adictiva saga «Diablo» de PC, cuyo primer capítulo pudimos disfrutar hace un par de años en PS. Pues bien, «ROTLW» tomará "prestado" de estos juegos el mismo tipo de desarrollo, mezclando a partes iguales combates continuos con rol. La historia nos colocará en el papel de un héroe que, tras fallecer, es resucitado por un mago para que complete la "sencilla" misión de eliminar a un Dios malvado. Esto nos llevará a recorrer escenarios en perspectiva isométrica llenos de enemigos, a los que podremos derrotar utilizando todos los objetos (anillos, armaduras, pergaminos...) que vayamos encontrando en multitud de cofres. Los toques de rol llegarán en la forma de varios personajes que nos irán encomendando búsquedas, y con los cuales podremos dialogar (en inglés) eligiendo frases de diversos menús. Para completar este apartado, no faltarán los consabidos puntos de experiencia, ni las nuevas habilidades que conseguiremos al ir subiendo niveles. En este primer contacto, «ROTLW» nos ha parecido un juego que, tanto por la simplicidad de control como por su atractivo desarrollo, puede llegar a ser muy adictivo, aunque técnicamente no sea llamativo. Una lástima que la experiencia vaya a verse empañada por el idioma.







Desde esta pantalla podremos controlar los avances de nuestro personaje a medida que gane experiencia, y equiparlo con los objetos que vayamos encontrando.



Durante el juego podremos hablar (por desgracia en inglés) con diversos personajes, escogiendo la opción que más nos guste, entre varias líneas de diálogo prefijadas.

Lo Mejor

La mezcla de géneros promete ser interesante.

Lo Peor

Por desgracia, no va a estar traducido al castellano.





MARCA TU TERRITORIO.

El Graffitti es un arte. Y un bote de spray tu mejor arma. En Jet Set Radio bandas rivales Skate decoran las calles en una batalla por su territorio. Lucha, exprésate con la aventura galardonada como mejor juego del año en la última edición del E3. Deja tu marca.













■ VIRGIN ■ SHOOT'EM UP

Silpheed: The Lost Planet

PlayStation 2

Enero

Los aficionados a los "matamarcianos" en su estado más puro seguramente recordarán un título que apareció primero en MegaDrive y más tarde en MegaCD (donde se consagró como un gran shoot'em up), con el nombre de «Silpheed». Pues bien, aquellos afortunados que el mes próximo ya posean la flamante 128 bits de Sony, van a tener la oportunidad de rememorar aquellas épicas batallas con este CD que llega cargado de acción a raudales.

En su paso por los circuitos del difunto MegaCD, «Silpheed» destacó por ser uno de los primeros shooters de la época que contaba con una realización gráfica poligonal, que utilizaba una perspectiva trasera y que ofrecía un ritmo lo bastante bien ajustado como para que los menos experimentados pudieran acceder al juego sin mayores dificultades.

Pues bien, la versión que llegará hasta PS2 seguirá muy de cerca las mismas directrices que llevaron al éxito a la anterior entrega, si bien, lógicamente, ofrecerá un apartado técnico totalmente remozado y una estupenda banda sonora.

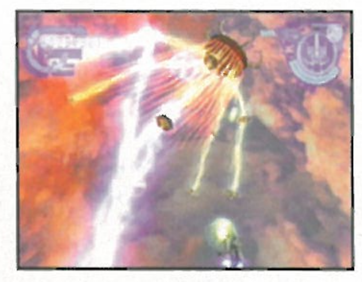
Técnicamente disfrutaremos de una nave muy detallada, que se moverá con gran soltura por la pantalla, si bien en los momentos de máxima confusión se aprecian (al menos en la "beta" de que disponemos) ciertas ralentizaciones.

Los enemigos, algunos de los cuales mostrarán un aspecto bastante grande, acecharán por los cuatro costados de la pantalla, llenándola continuamente de numerosos efectos de luz, que serán uno de los puntos fuertes del juego.

«Silpheed» será el primer shoot'em up puro para PS, de por sí un motivo de alegría para los usuarios de esta consola. Pero aún así, el juego parece contar con la suficiente calidad como para ser considerado un muy buen juego de disparos cuando salga a la venta en unas semanas.







▲ *Los efectos gráficos de PS2 se dejarán notar con toda su fuerza en los momentos álgidos del juego.*

Lo Mejor

▲ Es muy jugable y espectacular.

Lo Peor

▼ Las ralentizaciones son algo molestas.

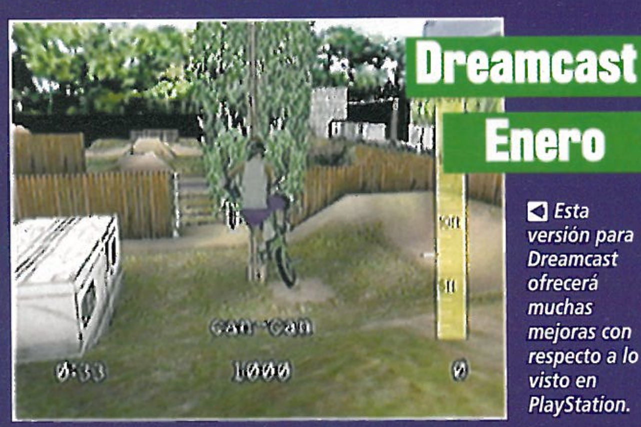




■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO

Dave Mirra BMX

Es a las bicicletas lo que Tony Hawk al monopatín. Después de probar suerte en la consola de Sony, la estrella del BMX Dave Mirra se va a dar también un garbeo por los 128 bits de Dreamcast.



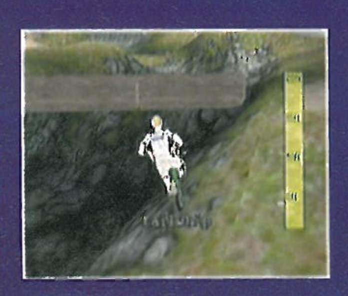
Esta versión para Dreamcast ofrecerá muchas mejoras con respecto a lo visto en PlayStation.



Las lógicas mejoras en el apartado técnico que acompañarán a «Dave Mirra» en Dreamcast no influirán, sin embargo, sobre un desarrollo calcado al de su hermano menor de PS. Así que ya podéis imaginaros de lo que estamos hablando: 12 niveles urbanos en los que controlar a los deportistas más renombrados de la categoría y donde poner a prueba nuestra habilidad sobre la bici, un sistema de edición de piruetas que permite hasta 1300 combinaciones, y sobre todo, espectáculo, mucho espectáculo.

Así, gracias a un sistema de control que recuerda a «Tony Hawk», y a un comportamiento de las bicicletas más cómodo que realista, tendremos que ir cumpliendo diferentes retos de habilidad contrarreloj para ganar nuevas pistas, pilotos y equipaciones.

Si a todo esto le unimos una banda sonora de auténtico lujo, que nos sorprenderá con temas de Cypress Hill o Rancid, y uno de los modos multijugador más completos del género, probablemente nos encontremos ante el que será el mejor método de enmendar la sensación de frialdad que nos deparó la primera entrega.



Primera Impresión



■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO

HBO Boxing

PlayStation
Diciembre

Los usuarios de PS se preparan para recibir el tercer gran simulador de boxeo de la temporada. Un título en el que Acclaim quiere combinar un gran apartado gráfico con un innovador sistema de juego.



A la vista de estas pantallas seguro que os resulta difícil diferenciar «HBO» de sus competidores más directos, porque donde el juego de Acclaim marcará la diferencia será en un inesperado sistema de control, completo e intuitivo. Así, en lugar de asignar una combinación de movimientos a cada golpe, «HBO» destacará por dejar la cruceta de control sólo para nuestro movimiento y los botones principales para escoger el tipo de golpe, localizando las guardias y el brazo con que golpeamos en los botones L y R.

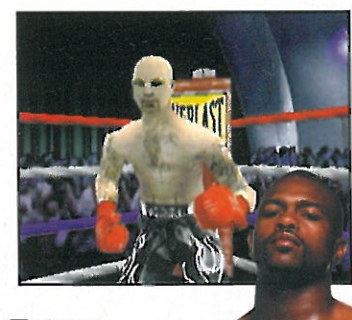
Este sistema, que al principio puede parecer complicado, se simplifica con la iluminación del guante que estamos utilizando, y nos permitirá colocar las combinaciones más elaboradas sin más complicación que cambiar el guante mientras dejamos pulsado el botón de golpear.

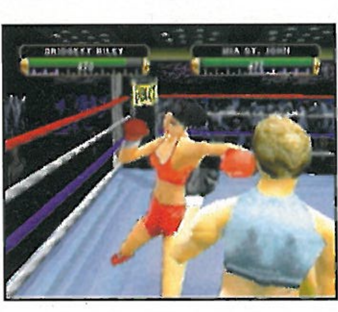
Además de los consabidos modo carrera y torneo rápido, otra de los posibilidades de «HBO» será una competición diseñada por nosotros mismos que, bajo el nombre de "Pay per view" nos permitirá configurar todos los aspectos de la competición.

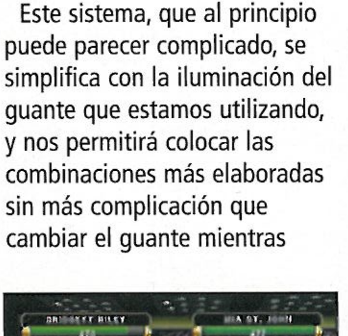
Las cosas se están poniendo difíciles para determinar quién quedará de pie sobre la lona. en este "reñido" género.

Primera Impresión









El juego ofrecerá un impresionante elenco de boxeadores, e incluso se incluirá la división femenina.

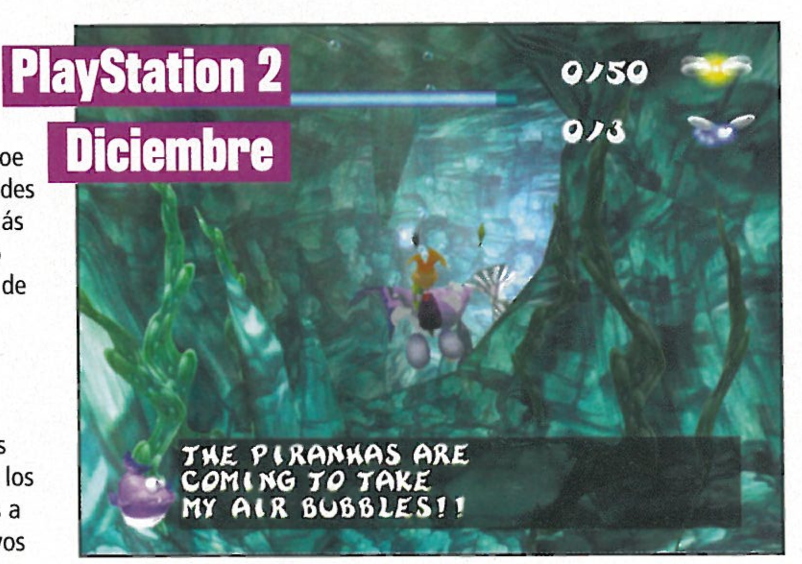
UBI SOFT | PLATAFORMAS

Rayman Revolution

Tras pasearse por todos los sistemas y vender más de dos millones de copias, Rayman se prepara para saltar a los 128 bits de Sony en un interesante "remake" de «Rayman 2».

PlayStation 2

Diciembre



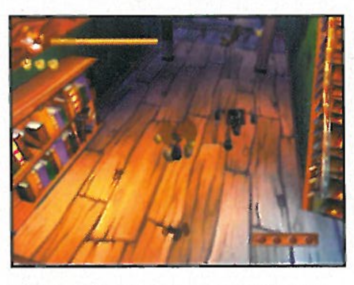
Más de 70 personas están trabajando en esta nueva versión de «Rayman 2» para PS2. Su intención es mejorar todos los apartados del original.

Seguro que muchos estáis pensando que vamos a encontrarnos con una conversión en la que los únicos cambios se van a apreciar en el apartado gráfico. Pues nada más lejos de la realidad, porque aunque es cierto que Ubi Soft ha tomado como base el motor gráfico anterior, para el desarrollo del argumento y el diseño de los niveles están trabajando en el proyecto más de 70 profesionales. Este gigantesco equipo indica que no se va a tratar de un simple lavado de cara, porque la idea es mejorar el juego en todos sus aspectos.

Así, nos vamos a encontrar con que Rayman dispondrá de nuevos poderes, e incluso de lo que sus creadores llaman "evoluciones". Nuestro héroe va a tener distintas velocidades de disparo, podrá planear más rápido y más lejos, e incluso tener un detector mecánico de Looms. Pero la mejora más apreciable va a estar en un nuevo diseño no lineal del juego, que permitirá elegir distintas rutas en momentos determinados, y exigirá que los jugadores den marcha atrás a medida que adquieran nuevos poderes para acceder a otros caminos antes inaccesibles.

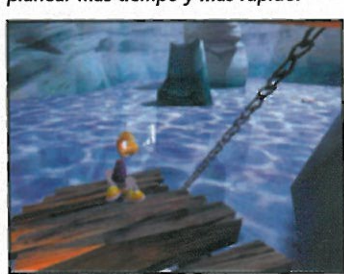
Aunque lo más llamativo va a ser, efectivamente, el apartado gráfico, que gracias al chip de PS2 va a disfrutar de mejores movimientos de cámara, nuevos efectos especiales, y luces y sombras en tiempo real.

Todo indica que, aunque sin llegar a ser una "revolución", sí va a ser una conversión novedosa.





Nuestro héroe verá potenciados sus poderes. Por ejemplo, podrá planear más tiempo y más rápido.





Una muestra dei nuevo diseño de escenarios, con más detalles y efectos de luz, como sombras en tiempo real.

Lo Mejor

Va a ser el primer plataformas que llegue a PS2.

Lo Peor

¿Conseguirán que sea realmente diferente a las versiones anteriores?

Primera Impresión 

Consola: Dreamcast **Compañía: Sega**

Rizando el erizo

El buque insignia de Sega parece dispuesto a repetir el éxito de su primera aventura. La mascota creada por Yuji Naka en 1991, protagonizará su tercer juego para DC, una secuela de «Sonic Adventure» que causó sensación en el pasado E3 de Los Angeles y que aparecerá en Marzo en tierras niponas.

Sonic Adventure 2

Las nuevas habilidades de Sonic

El puercoespín se pone al día



Los saltos al vacío son una de las nuevas capacidades con que Sonic contará en su segunda aventura para Dreamcast.



Uno de los objetos que el Sonic Team ha introducido en «Sonic Adventure 2» son unas zapatillas que permiten realizar "grind" al estilo de «Jet Set Radio».



En su segunda aparición en DC, Sonic contará con algunas habilidades que no habíamos visto en ninguno de sus juegos anteriores. Para empezar, el Sonic Team ha decidido que podamos interactuar con algunos elementos del escenario, que nos servirán para ganar mayor velocidad o frenar en seco, además de unos cuantos "desarrollos especiales" como bajar a toda velocidad sobre una tabla de snowboarding por las calles de San Francisco o bucear por niveles submarinos. En cuanto a los items especiales, Sonic podrá disponer de unas nuevas zapatillas con la posibilidad de realizar "grind", más o menos como en «Jet Set Radio», y eso sin perder de vista la posibilidad de colgarnos de un helicóptero o lanzarnos al vacío.

Vuelven los chaos

Unas mascotas muy virtuales

Los simpáticos Chaos del primer «SA» volverán a aparecer en esta secuela. Esta vez tendremos que agruparlos en una especie de nido que aparecerá en cada nivel, y por primera vez podremos comunicarnos con ellos (aunque de un modo bastante limitado). La idea es que el jugador pueda "adoptarlos", hacerlos crecer y darles todos los cuidados necesarios para que puedan participar en los minijuegos que aparecen repartidos por el GD. Además, el juego nos dará la opción de descargar uno de estos "bichos" a nuestra VMS y continuar sus cuidados como si fuese un Tamagotchi.

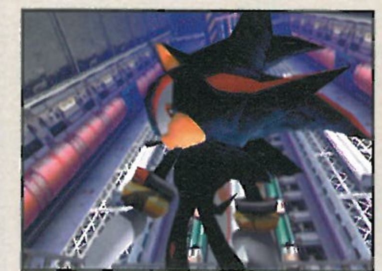




Los personajes

Viejos conocidos y alguna novedad

Al igual que en la primera parte, «Sonic Adventure 2» nos permitirá controlar a varios personajes rescatados de las anteriores entregas para otras plataformas. El zorro Tails no estará, pero en su lugar Knuckles protagonizará un buen número de niveles.
El Dr. Robotnik (con sus nuevos inventos) volverá a ser nuestro enemigo, aunque por primera vez hará su aparición un Sonic Oscuro que será el el auténtico némesis de esta aventura. Además el Sonic Team ha confirmado que el papel de los Chaos cobrará mayor importancia a lo largo del nuevo desarrollo.









«Sonic Adventure 2» se aprovecha de la madurez de Dreamcast para contar con un apartado técnico muy superior al de la primera entrega.

El juego

Aventuras corregidas y aumentadas









Lo primero que nos va a llamar la atención en la nueva aventura de Sonic es un apartado gráfico que combina escenarios 3D más amplios y detallados que los del primer juego, con un Sonic tipo dibujo animado. Además el diseño de las fases de plataformas será aún más rápido de lo acostumbrado, especialmente por la inclusión de saltos al vacío, e incluso, aunque aún no se ha confirmado, existe la posibilidad de que aproveche la capacidad online de Dreamcast. Todo apunta a que esta vez se han exprimido al máximo las posibilidades de la consola para celebrar el décimo cumpleaños de la mascota de Sega.





Consola: PS2 **Compañía: Hudson**

Instinto de supervivencia

Tras dos aportaciones más que honrosas a la lucha tridimensional de PS, la saga de combate de Hudson mantiene su apuesta por el espectáculo para plantarle cara a la que comienza a ser una dura competencia.

Bloody Roar 3

Los combates

Espectáculo salvaje

Los parámetros básicos de «Bloody Roar» se han conservado intactos para esta tercera entrega, lo que significa que los luchadores seguirán enfrentándose en escenarios cerrados en 3D, eso sí, en movimiento y con nuevos elementos con los que golpear a nuestro oponente. Además el sistema de combos sigue apoyado en la utilización de un botón "rave" que acelera los movimientos de nuestro luchador.

En la versión que fue presentada en el pasado Tokio Game Show, también se pudo comprobar un nuevo movimiento de cámara más cercano a los luchadores y, sobre todo, espectaculares secuencias para los Beast combo drive, que los asistentes no dudaron en comparar con las de «Tekken Tag Tournament» o «DOA 2».







De nuevo los luchadores de un juego para PS2 cambiarán las expresiones del rostro con cada impacto, como ya pudimos comprobar en «Tekken Tag Tournament».

Los personajes

Mitad hombre, mitad animal... y mitad novedades

No es que los anteriores juegos estuvieran mal a nivel técnico, pero si había algo que llamase la atención de manera especial era el elenco de luchadores (capaces de convertirse en animales) que protagonizaban los combates. Jenny la murciélago, Yugo, el hombre lobo o Busuzima el camaleón volverán a hacer su aparición en la nueva entrega de PlayStation 2, aunque también contaremos con unas cuantas incorporaciones, que por primera vez se moverán a 60 fps.

Gracias a la placa System 246 de Namco (esencialmente una PS2 para recreativa) que se ha utilizado en el desarrollo de «Bloody Roar 3», todo indica que la construcción poligonal de personajes será la más suave, y espectacular, que la consola de Sony nos ha brindado hasta la fecha.

Consola: PS2 Compañía: From Software

Rol de corte clásico para 128 bits

La saga de rol subjetivo que comenzase en PS hace casi 5 años está dispuesta a saltar a la nueva generación gracias a un argumento más elaborado y una jugabilidad "suavizada" al gusto japonés.

King's Field IV

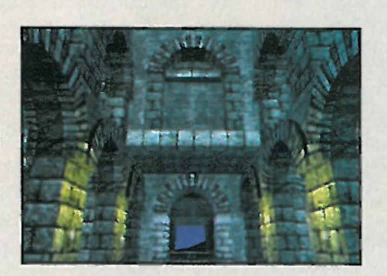



Los seres que habitan en el mundo de «King´s Field IV» están sacados de la fantasía heroica más tradicional, e incluyen esqueletos, minotauros e incluso dragones.



El argumento

Fantasía heroica a la japonesa



«King´s Field IV» comienza en una era de catástrofes. Inmediatamente después de la secuencia de intro asistimos a la práctica destrucción de una isla por la erupción de un volcán, y desde ese momento nuestro avance vendrá determinado por un río de lava que lo arrasa todo. Nuestra labor de caballeros andantes será recorrer el mundo subterráneo que se oculta bajo la isla y poner freno a tanta destrucción. Como ya habréis imaginado, en nuestro periplo vamos a conocer todo tipo de habitantes sacados de la espada y brujería tradicional, que irán añadiendo pequeñas tramas al argumento principal, satisfaciendo así todas las peticiones que exigían una orientación más literaria y menos secuencias de acción para la serie.

Con «King´s Field IV» PS2 regresa al filón de los RPGs en primera persona que descubrió con «Eternal Ring»

El juego

Rol de la vieja escuela



Desde la primera entrega de «KF» todos los capítulos de la serie han conservado la perspectiva en primera persona y el sistema de combate tipo "action- rpg". Sin embargo esta será la primera vez que la generación de enemigos no resulte aleatoria, sino que dependerá de cada zona y estará limitada. Por otro lado, la libertad de que se ha dotado al jugador (incluso han desaparecido las barreras invisibles ante los peligros) hace que el juego resulte mucho más profundo, gracias a multitud de pasajes secretos y localizaciones ocultas. En cuanto a la interacción con otros personajes, será esencial para continuar en el juego ya que la obtención de objetos depende de nuestra capacidad de negociación, y además éste será el único modo de salvar la partida. De todos modos, podremos guardar todos los diálogos que hayamos protagonizado para ayudarnos a continuar la investigación.



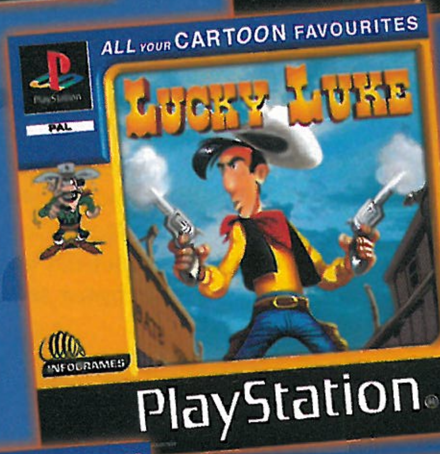


LA COLECCIÓN DE TUS HÉROES FAVORITOS





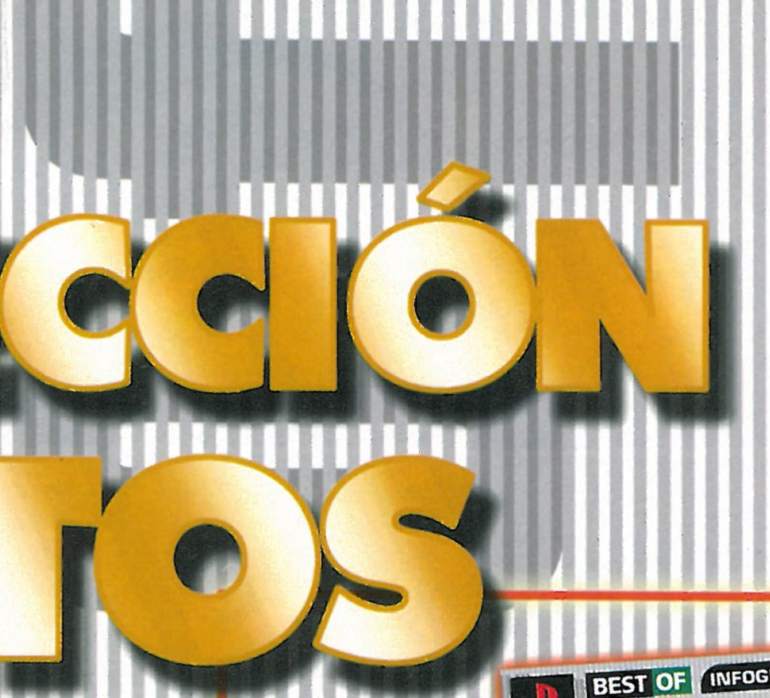


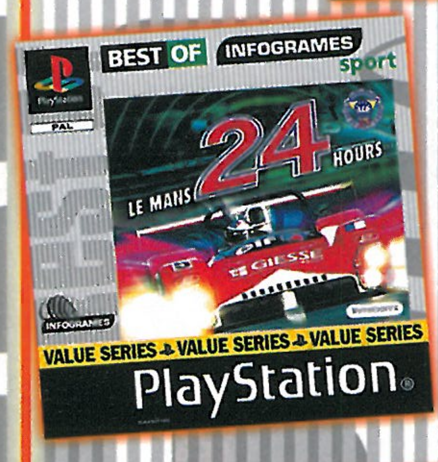




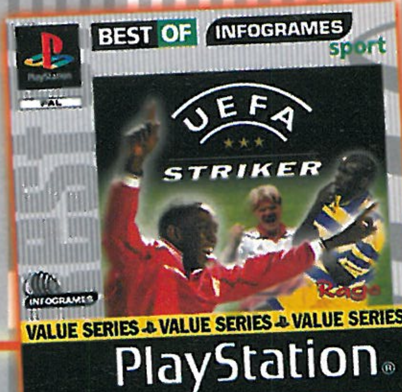


¡INDISPE


CCIÓN
TOS
VALUE SERIES
VALUE SERIES

BEST OF INFOGRAMES
sport
V-RALLY
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation
BEST OF INFOGRAMES
strategy
WORMS
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation

BEST OF INFOGRAMES
sport
LE MANS 24 HOURS
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation

BEST OF INFOGRAMES
arcade
TRUE PINBALL
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation

BEST OF INFOGRAMES
adventure
ODDWORLD
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation

BEST OF INFOGRAMES
sport
UEFA
STRIKER
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation

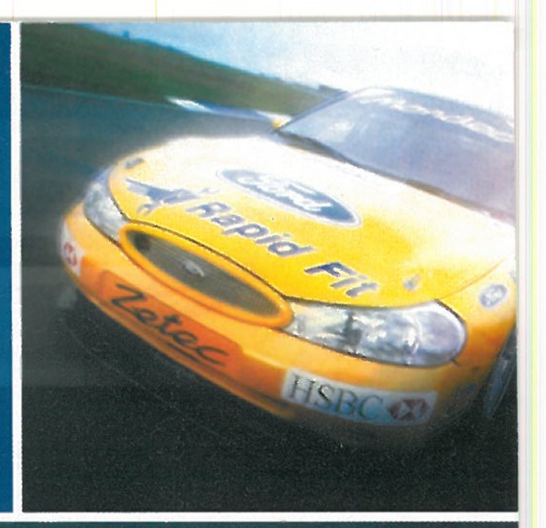
BEST OF INFOGRAMES
action
DOOM
MIDWAY
id
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation

NSABLES!

PlayStation

Distribuido por:
INFOGRAMES
España

¡AHORA SABRAS REALMENTE LO QUE ES CONDUCIR!

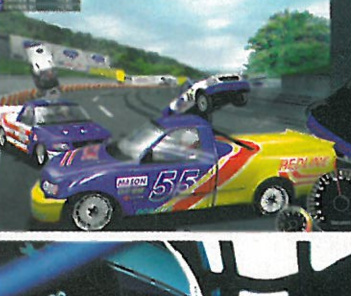


















Más de 15 coches de carreras de cuidado diseno, incluidos el Ford Taurus 2K y vehículos reales de competición.

Asombrosos gráficos de 3D de alta resolución.

Contrincantes dotados de auténtica Inteligencia Artificial, más allá de los juegos de carreras convencionales.

Distintos tipos de competición: desde la mini serie de tres carreras, al agotador campeonato de ocho.



PlayStation®





Disponible en grandes almacenes y tiendas de informática.

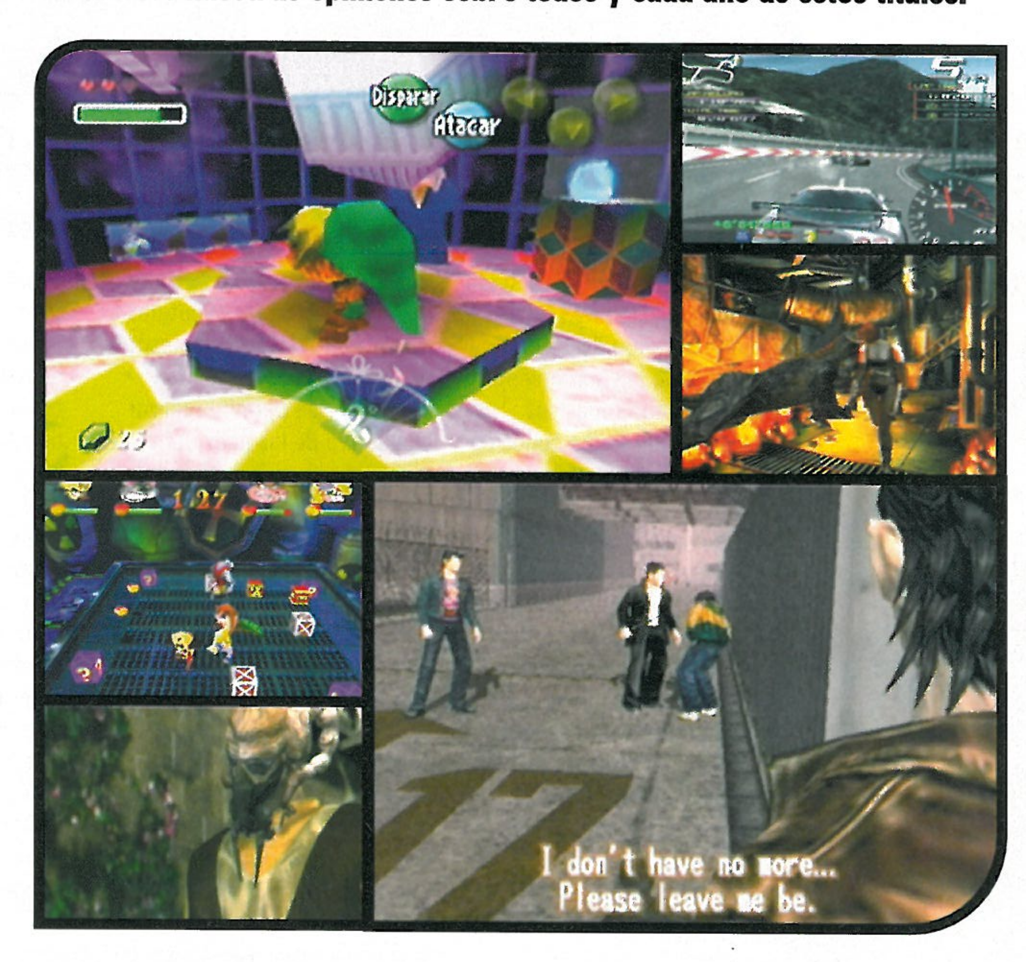


Tel. atención al cliente: 902 490 346
www.planetadeagostini.es
www.empireinteractive.com

empire INTERACTIVE

¡¡AVALANCHA DE JUEGOS!!

Este mes se han batido todos los records: se han editado nada más y nada menos que 62 juegos para consola. Nosotros, por supuesto, no hemos querido dejar ni uno sólo por analizar y a continuación os ofrecemos nuestras opiniones sobre todos y cada uno de estos títulos.



PLAYSTATION

DREAMCAST

GAME BOY

PS2

N64



Yo sí puedo decir que he vivido



Como en el cuento de Lewis Carrol, «Shenmue» nos traslada a través del espejo a una nueva realidad. Un mundo de más de 3 gigas donde habitan cientos de personajes "con vida propia", capaces de involucrarnos en la experiencia de juego definitiva. Ha llegado el momento de abrir los ojos al futuro, comienza la era Shenmue.





Querido diario, hoy he jugado a vivir, he sido Ryo Hazuki y he vuelto al Japón de 1986. Hoy he compartido sus sentimientos y experimentado todas sus sensaciones. Por fin he conocido el auténtico tributo al videojuego que Yu Suzuki ha conseguido con «Shenmue».

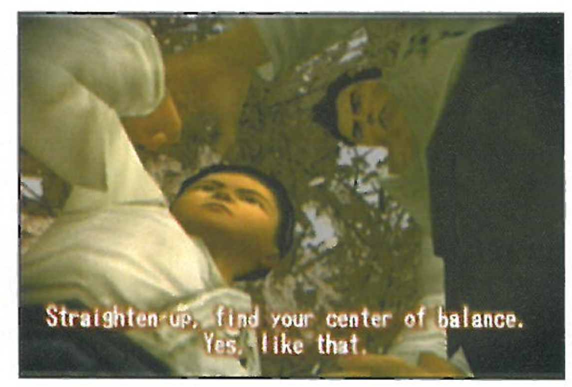
A veces ocurre que un videojuego trasciende más allá del entretenimiento. Pocos son los elegidos que por realización técnica o desarrollo han conseguido romper la barrera de la diversión y convertirse en auténticas obras de arte, tan perfectas que escapan a cualquier clasificación, y «Shenmue» es uno de ellos. Desde la firma de Suzuki sobre la pantalla, un aroma de superproducción lo inunda todo: música, gráficos y un ritmo extraordinario se combinan para trasladarnos a otra realidad tan cercana a la nuestra que no dejamos de sorprendernos con cada nuevo detalle y, creednos, parece que nunca se terminan.

Pero la pieza clave destinada a marcar un antes y un después en el terreno de las aventuras es su sistema de juego, una especie de "simulador de vida" tan complejo que permite realizar cualquiera de las actividades de una persona en la realidad.

UN DÍA EN LA VIDA DE RYO

El mejor modo de imaginar un día en la vida de Ryo Hazuki es ponerse en su lugar, despertar en nuestro dormitorio, rodeados de muebles y objetos de construcción tan perfecta que bastan para embelesarnos durante largos minutos. Pero no se trata sólo de decoración, el concepto de escenario interactivo va más allá de poder modificar el entorno. Se trata de abrir cajones, coger y utilizar cualquier objeto... en definitiva de actuar con las mismas posibilidades que cualquiera tiene en la vida real. Y claro, con tales capacidades el sistema de control "se complica". Mientras que con la cruceta digital controlamos nuestro movimiento, «Shenmue» nos permite dos tipos de observación, una con el gatillo derecho (en primera persona) y otra desde la propia pantalla de juego con el "stick", dejando los botones para actuar y acceder a los menús.

Una vez que nos hemos familiarizado con este sistema ►



En determinados momentos del juego veremos unas cuantas escenas de vídeo en forma de "flashback" que nos devuelven recuerdos de nuestro padre.

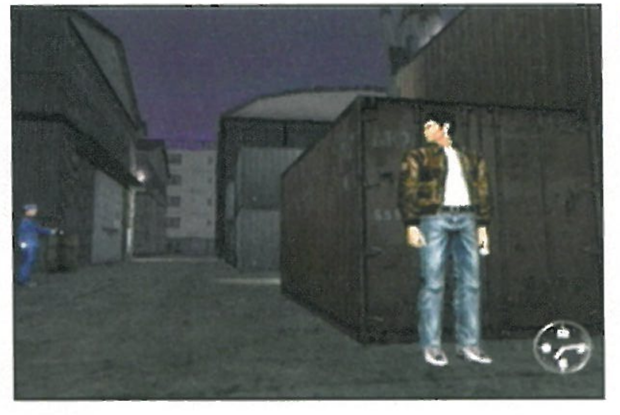
- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Sega (AM2)**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El salón recreativo de «Shenmue»



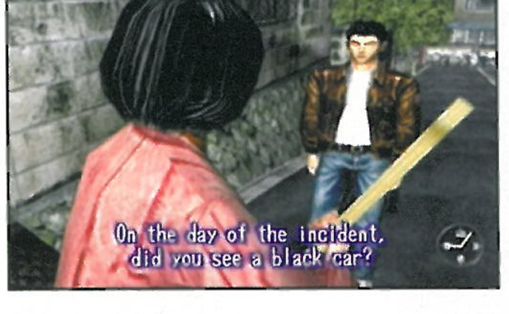



El sistema horario del juego nos obliga a "hacer tiempo" para acudir a algunos encuentros. Aunque podemos recorrer las calles de nuestra aldea, salir de compras o practicar el combate, no hay como entrar en el salón recreativo y echar unas partiditas a «Space Harrier», jugar a los dardos, poner un poco de música o redescubrir el «Hang On» en su versión arcade.



Uno de los momentos clave de «Shenmue» se resuelve como una secuencia de infiltración nocturna estilo «MGS» en la que debemos evitar ser descubiertos.

«Shenmue» es un "simulador de VIDA" que además cuenta con el MEJOR apartado técnico que hemos visto jamás en un juego.



Alternativas: *Las Meninas en pintura, la Novena Sinfonía de Beethoven en la música o la Catedral de Burgos en arquitectura. Es incomparable a cualquier otro juego.*





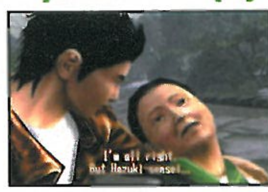
El sentido de la observación




A lo largo del juego tenemos dos posibilidades de investigación: una perspectiva general para descubrir los elementos de interés, y el "zoom" para coger y utilizar los ítems más pequeños.



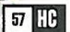
La leyenda del Espejo del Dragón







La historia que sirve de espina dorsal a «Shenmue» no tiene nada de innovador. Una vieja rencilla entre maestros de artes marciales hace que un día al llegar a casa presenciemos un combate entre nuestro padre y un siniestro luchador chino que acaba con la muerte del primero y el robo del legendario Espejo del Dragón. A partir de entonces nos consagraremos a encontrar al malvado Lan Di, aunque os recordamos que éste es sólo el primer capítulo.

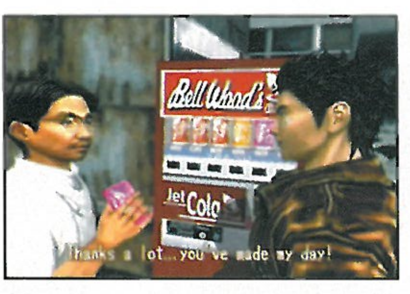


Los habitantes de Yokosuka

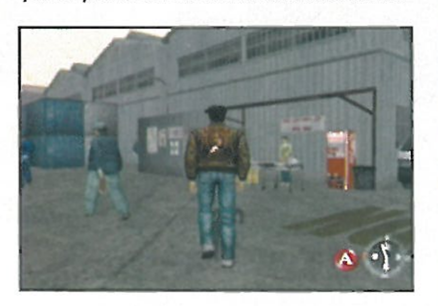





Las calles de la pequeña aldea donde vive Ryo están pobladas por más de 200 personajes diferentes, cada uno de ellos con su propia personalidad y hábitos. Uno de los principales aciertos del juego es que cada vez que hablamos con ellos (en inglés) nos responden de un modo diferente, pero siempre manteniendo una conversación coherente con el punto de la investigación en el que estemos.



Invitar a un refresco a nuestro amigo puede procurarnos información interesante.



El paso del tiempo





El paso del tiempo y el clima son dos elementos dinámicos del juego. Además de mostrar diferente iluminación en los escenarios, el comportamiento de cada personaje depende de la hora, lo que se traduce en citas, horarios de apertura y encuentros más o menos favorables.



Un bar de los bajos fondos es buen lugar para encontrar nuevas pistas sobre el paradero de Lan Di... y también problemas.



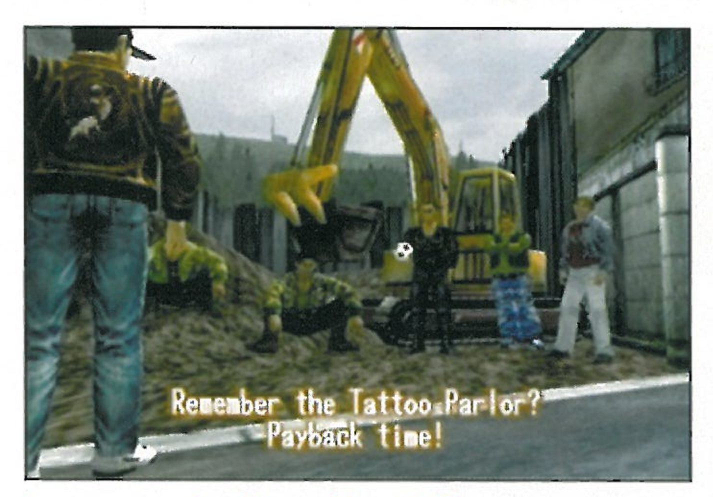
-lo que no resulta sencillo- podemos atrevernos a inspeccionar el resto de la casa. Y lo mejor es que preparéis un buen repertorio de exclamaciones porque no hay estancia que pierda la capacidad de sorpresa, especialmente cuando nos cruzamos con otros personajes.

Las conversaciones, lamentablemente en inglés, no sólo disfrutan de los mejores gráficos que hemos visto jamás -¿alguien dijo que las expresiones faciales iban a ser patrimonio exclusivo de PS2?- sino que además son distintas (y coherentes) en cada ocasión. Además, según profundizamos en el desarrollo, éste es uno de los elementos que mayor importancia cobra, ya que, al contrario que en la mayoría de los juegos, la investigación en «Shenmue» (como en la vida real) no se apoya en la resolución de puzzles sino en interrogatorios y diálogos.

EN BUSCA DEL ASESINO

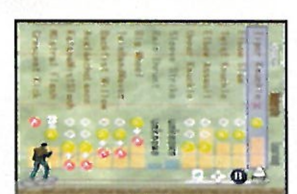
Pero la verdadera aventura comienza cuando salimos de nuestra casa para buscar al asesino de nuestro padre (es decir, el de Ryo). Las calles de la pequeña aldea japonesa donde vivimos "hierven" de vida, y cientos de personajes, cada uno con su propio carácter, desarrollan todo tipo de actividades, ¡y lo mejor es que tenemos absoluta libertad para relacionarnos con ellos! Lo más habitual será que tengamos una cita con alguien a una hora determinada, así que podemos hacer un poco de tiempo en el salón recreativo jugando a clásicos de la talla de «Hang On». Cuando el sol brilla en todo lo alto consultamos nuestro reloj para descubrir que ¡sólo quedan 5 minutos!, así que lo mejor será que atravesemos un par de calles, paremos en el supermercado para comprar una chocolatina (esperando que en el envoltorio nos toque un juego de Saturn para jugar en casa) y nos "plantemos" en el lugar convenido.

Nuestro encuentro resulta de lo más intenso. En la trastienda de un estudio de tatuajes nos espera nuestro enlace, pero en el momento más inesperado decide atacarnos. Así, entramos en uno de ►



Un control lleno de posibilidades



«Shenmue» cuenta con un completo sistema de control que, además de observar e interactuar con todos los objetos, nos permite conocer en cualquier momento nuestras posibilidades e inventario.

Las secuencias de acción rápida






Algunas secuencias de acción se resuelven mediante lo que el propio Suzuki ha denominado "Quick Time Events". Para resolver los QTE sólo hace falta ser rápido pulsando las teclas que parpadean en la pantalla y el juego se encargará de mostrarnos el desenlace.

«Shenmue» engrandece un SENCILLO argumento y una investigación lineal con la combinación de los más VARIADOS sistemas de juego.



El grado de realismo que alcanza «Shenmue» se escapa de cualquier otro juego que hayáis visto jamás en cualquier consola.

El mundo de «Shenmue» al detalle









Los mitómanos de los videojuegos se van a encontrar con unas cuantas sorpresas en «Shenmue». Una Saturn (que funciona) sobre nuestro televisor, referencias a los títulos emblemáticos de Sega por todos lados, pósters, pilas, revistas... en fin, todo lo que se puede encontrar en cualquier casa, con un guiño a los jugones.

El sistema de combate




Los enfrentamientos que no se resuelven mediante "QTE" tienen su propio sistema de control. Muy en la línea de algunos juegos de lucha, como el propio «Virtua Fighter», pero con la posibilidad de enfrentarnos con varios enemigos simultáneamente, éste es el único momento en que aparece un indicador de vida para Ryo, que dispone de un buen repertorio de golpes.





El Cuarto GD de «Shenmue»



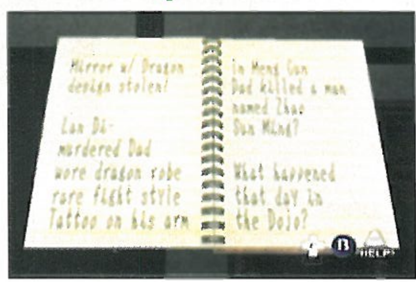






No, no os asustéis, «Shenmue» sólo ocupa 3 GDs aunque se incluye un cuarto disco que recoge los vídeos y las melodías que hayamos escuchado durante el juego, además de darnos la posibilidad de conectarnos a internet para comparar nuestra partida en un "ranking". Por si eso fuera poco, Passport también incluye un tutorial protagonizado por los personajes del juego.

El diario de Ryo Hazuki



Una de las claves de «Shenmue» es el cuaderno en el que Ryo anota sus conclusiones. En la mayor parte de los casos, nos servirá para conocer nuestro siguiente paso en la investigación.





Los personajes del universo «Shenmue» son un tanto "pintorescos" lo que ayuda a dar mayor variedad al desarrollo.

Do you speak english ?





If you are reading this at this moment (and you are understanding what we are saying), surely you will not have many problems with «Shenmue». Como veis, nuestro inglés es bastante perrillero, pero si nosotros hemos entendido el juego, posiblemente vosotros también lo entenderéis.

los numerosos "Quick Time Events" que aparecen repartidos por todo el juego, en los que tenemos que reaccionar con velocidad para ir pulsando los botones que la pantalla nos indica, al estilo de «Dragon's Lair», y así solucionar una secuencia de acción "cinematográfica".

Sin embargo, conscientes de que no era suficiente con resolver los enfrentamientos de este modo, AM2 ha diseñado un sistema de combate, llamado "Free Battle", que nada tiene que envidiar a los juegos de lucha.

Así, en determinados enfrentamientos, con hasta 3 enemigos, «Shenmue» nos dota de un impresionante catálogo de movimientos de ataque, que podemos incrementar con la práctica, y cuyo resultado no desmerece si lo comparamos, por ejemplo, con «Virtua Fighter».

En cualquier caso, si hemos conseguido salir airosos del trance, se nos proporcionarán nuevas pistas sobre el paradero del codiciado Espejo del Dragón.

Pero además de este maravilloso e innovador sistema de juego aún hay algo más que nos sumerge en la "experiencia «Shenmue»". El colofón a tanta exuberancia técnica lo pone un argumento, aunque algo convencional, resuelto con maestría. Os aseguramos que éste es uno de esos juegos en los que uno se pasa pensando todo el día, esperando ver qué ocurrirá cuando dé su siguiente paso, si bien es cierto que la investigación en sí nos obliga a seguir un camino trazado, sin misiones secundarias ni libertad de elección a la hora de combatir o interrogar a alguien.

Apenas importa. Las posibilidades casi infinitas de entretenimiento (desde cuidar un gatito "virtual" hasta jugar al billar) se encuentran por encima de cualquier adjetivo. «Shenmue» es todo lo que esperábamos y mucho más, pese al problema del idioma y a su desarrollo lineal, y cada segundo frente a él nos sumerge en una atmósfera de la que no deseamos salir. Pero no dejéis que os ciegue la belleza de sus pantallas o una ambientación oriental irreprochable, el verdadero acierto del juego es conseguir que sus personajes "cobren vida", catapultando la experiencia de juego a un nivel superior. Algún día, todos los juegos serán como «Shenmue».

David Martínez

Gráficos: 99

Expresiones faciales, entornos 3D cuidados al milímetro, interacción total... podríamos seguir, pero lo mejor es echar un vistazo al mejor trabajo gráfico de la historia.

Sonido: 96

Esperamos que la edición española respete el original en el que se incluye la alucinante BSO.
En cuanto a los diálogos están sincronizados con el movimiento de los personajes, pero en inglés.

Jugabilidad: 97

Nuestras posibilidades no terminan nunca, aunque al principio cueste un poco hacerse con los controles de Ryo.

Diversión: 97

A lo largo de los 3 GDs de «Shenmue» -que aseguran una experiencia tan larga como intensa-, podemos hacer casi de todo, desde pelear hasta cuidar una mascota virtual, aunque la investigación principal resulte un pelín lineal. No perdáis de vista los juegos clásicos y de Saturn repartidos por el juego.

Opinión:

«Shenmue» disfruta del mejor apartado técnico que hemos visto jamás en un juego, pero su genialidad va mucho más allá. Lo que Suzuki ha logrado es una simulación de la realidad, la experiencia jugable más parecida a la vida misma. Como obra de arte que es, escapa de las calificaciones. «Shenmue» es un regalo de AM2 a todos los jugadores del mundo, es un pedazo de futuro metido en una consola, es una auténtica maravilla... en versión original, eso sí.

Valoración 98

POKéMON

¡Hazte con todos!™

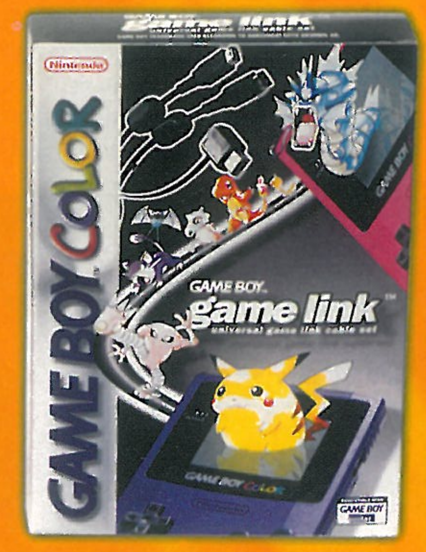
Nintendo
GAME BOY COLOR
POKéMON PINBALL



Nintendo
GAME BOY
POKéMON
¡Hazte con todos!
Edición Roja









Aquí tienes la familia POKéMON de GAME BOY. Todos los juegos que han hecho furor en el mundo: Rojo, Azul, Amarillo, Pinball... Tampoco te olvides del Cable GAME LINK para intercambiar con tus amigos tus POKéMON favoritos. Ni de POKéMON PIKACHU, con él tu pandilla sí que estará completa.

GAME BOY

pokemon.nintendo.es

El "survival horror" se resiste a la extinción

DINO CRISIS 2

Muchos nos sorprendimos cuando Capcom anunció que la secuela de «Dino Crisis» aparecería en PS y no en PS2, y más aún nos sorprendimos al descubrir su vuelta a los escenarios renderizados en lugar de a las 3D. Pero lo que realmente nos ha dejado impactados ha sido que los anunciados "arreglos" en la jugabilidad han convertido a esta secuela en uno de los juegos más apasionantes jamás concebidos.

El tono de entusiasmo que nos embarga cuando hablamos de «Dino Crisis 2» está plenamente justificado. No sólo porque demuestra, gracias a una sublime aplicación de las capacidades visuales de PS, haber tocado techo en cuanto a realización técnica, sino porque ha reinventado un género que parecía condenado al declive por la falta de originalidad.

Sin embargo, el tipo de juego que alcanzase la madurez con «RE2» o el primer «Dino Crisis», ha evolucionado por una vía inesperada: restarle importancia a la resolución de puzzles y centrarse más en la acción.

Como podéis imaginar, las repercusiones que esto ha tenido sobre el juego son fundamentales, empezando por multiplicar el número de dinosaurios que nos vamos a encontrar (tanto en cantidad como en especies), los cuales, desde el principio, roban protagonismo a un argumento de viajes en el tiempo y manipulación genética digno de la mejor novela del género. Y claro está, el estilo narrativo de «Dino Crisis 2» tampoco se ha salvado de este "baño de acción", especialmente gracias a unas FMVs de tratamiento casi cinematográfico.

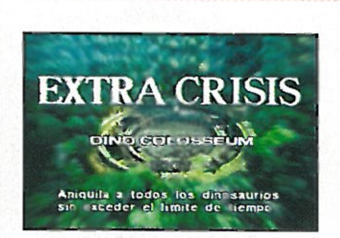
Pero, a pesar de todo esto, es posible que aún os estéis preguntando: ¿Qué hace destacar a «Dino Crisis 2» sobre una competencia tan renombrada y a la vez tan numerosa? Pues su mayor virtud está en el ritmo de juego que mantiene. Es cierto que se pueden diferenciar un desarrollo en exteriores más "animado" (con encuentros ilimitados y un desarrollo que deja sin aliento) y el desarrollo en el interior de los edificios más centrado en la investigación, ambos combinados con increíble sutileza. Pero, sin embargo, no sabríamos decir dónde se encuentra el clímax de juego. Nunca antes habíamos vivido ►

Podremos controlar a diferentes personajes de manera alternativa. Esta vez un miembro de las fuerzas especiales es el encargado de acompañar a Regina.

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

La recompensa final





Descubrir minijuegos ocultos al terminar el juego ya comienza a ser una costumbre. Esta vez se trata de una especie de VR Mission en la que la puntuación depende del número de dinosaurios eliminados.



Las criaturas submarinas son más inteligentes y peligrosas que los dinosaurios terrestres, especialmente durante el combate final contra el plesiosaurio.





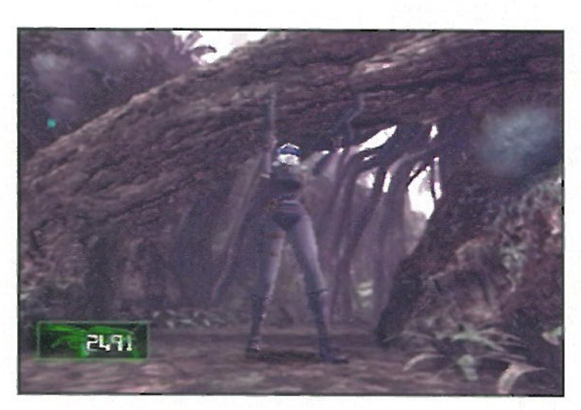


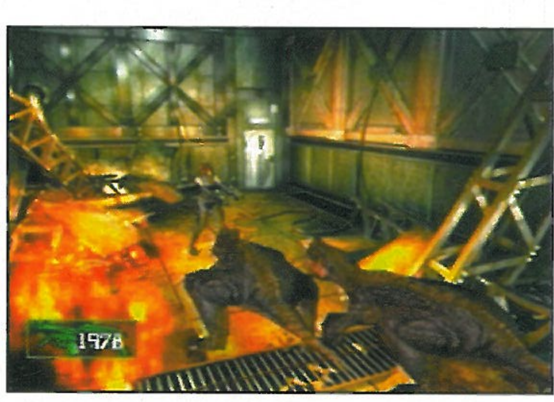
Alternativas:

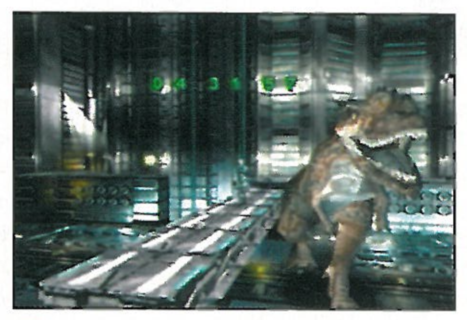
«RE2» es Platinum, pero desde luego no alcanza el nivel técnico de «Dino Crisis 2», ni su diversión.



«Dino Crisis 2» es una auténtica OBRA MAESTRA que, gracias a un desarrollo "arcade" y muy variado, resucita un género estancado en la falta de originalidad.







El argumento se desarrolla a caballo entre la ciencia ficción más futurista y escenarios que parecen sacados de la película "Parque Jurásico".



Otros desarrollos





En determinados momentos del juego, especialmente al controlar los vehículos, nos tendremos que olvidar del clásico desarrollo tipo "survival horror" para pasar a controlar un punto de mira con el que ir eliminando dinosaurios. Eso sí, sin que «Dino Crisis 2» pierda un ápice de su intensidad.

La tienda jurásica



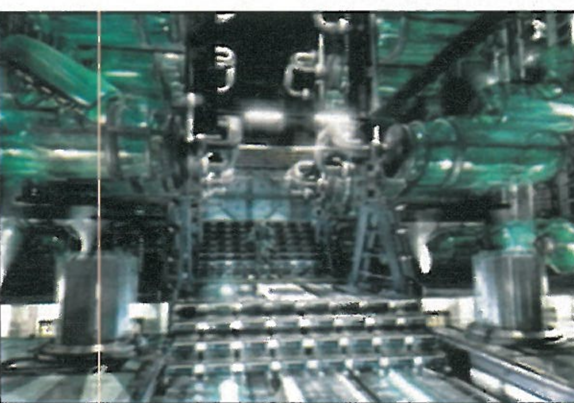


En lugar de repartir objetos especiales por todo el mapeado, Capcom ha decidido recompensar a los jugadores con una serie de puntos por dinosaurio abatido. Cada vez que salvemos el juego, tendremos la oportunidad de gastarlos en una tienda de armas, objetos y municiones.





El enfrentamiento con el Giganotosaurus es uno de los momentos más intensos del juego.





Al igual que en «Code Veronica», podremos controlar 2 armas de manera simultánea.



tal variedad de situaciones, desde combatir en un tanque contra el T-Rex, hasta jugar bajo el agua, y todas ellas tan emocionantes que en ningún momento la aventura pierde intensidad (de hecho lo más probable es que se os haga corta).

Puede que parezca que los minijuegos adicionales, la posibilidad de controlar dos personajes de modo alternativo, o el nivel de detalle alcanzado (poned atención a los insectos que nos rodean cuando sangramos) se "queden" pequeños al lado de otras novedades, como los desarrollos tipo "shooter" que se suceden cuando controlamos una lancha o un jeep. Pero de cualquier modo Capcom ha sabido hacer "madurar" el estilo de juego que mejor domina (con permiso de la lucha en 2D) y convertirlo en un auténtico prodigio de la diversión, llegando incluso a romper la linealidad que caracteriza el género.

Desde luego, era impensable que la máquina de Sony fuese capaz de dar tanto de sí, desde el tamaño de los enemigos hasta la belleza de los escenarios, y su respuesta ha sido excelente, la confirmación de que, a partir de ahora, veremos los mejores juegos que se puedan jugar en PlayStation.

David Martínez

Gráficos: 95

Aunque regresa a la técnica de escenarios renderizados, el tamaño de los dinosaurios y algunos efectos explotan al máximo las capacidades de la consola. En cuanto a las FMVs, sencillamente geniales.

Sonido: 90

Los rugidos de los dinosaurios son los mismos del primer juego, es decir todo lo "realistas" que pueden ser, mientras que la música, aunque no suena constantemente, mantiene un gran nivel.

Jugabilidad: 96

Nos quitamos el sombrero. Capcom ha introducido los cambios justos para convertir un "survival horror" del montón en una aventura en toda regla. Mención especial para la carrera automática, las armas a dos manos o el salto subacuático.

Diversión: 96

El desarrollo de la aventura es de lo más intenso que hemos jugado. Aunque, como casi todas las aventuras, se nos hace un poco corto.

Opinión:

La idea de cambiar los cánones tradicionales de cualquier "aventura de horror" ha sido todo un acierto. Capcom ha creado no sólo uno de los mejores juegos del catálogo de PlayStation, sino que además ha resucitado un género que había quedado encallado con «RE3». Un impensable número de novedades y una de las mejores realizaciones que nos ha brindado la consola de Sony, avalan de sobra esta auténtica obra maestra.









CHAMPIONS LEAGUE®

Season 2000/2001











• El Torneo de Clubes más Grande del Mundo • El Único Juego Oficial • Los Equipos del Torneo de estos años, más los Finalistas desde 1960 • Nuevos modos de Juego del Torneo, con la posibilidad de participar en 12 nuevas competiciones • Crea tus propios Dream Teams compuesto por todos los jugadores disponibles dentro del Juego • Comentarios de Expertos en la materia y grandes animaciones a través del sistema de captura de movimientos • IA significativamente mejorada que presenta nuevos niveles de realismo a tus partidos • Totalmente personalizable el modo de Juego • Participa con el estilo que TÚ prefieras.

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D 1°. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70









Lejos queda Hyrule...

La verdad es que Miyamoto se puso el listón muy alto cuando concibió el genial «Ocarina of Time», para muchos el mejor juego de N64. Y se lo puso tan alto, tan alto, que aunque «Majora's Mask» continúa siendo una maravilla, (y además está en castellano), en nuestra opinión queda por debajo de su antecesor.



El maravilloso mundo de «Zelda» está de nuevo entre nosotros, un regreso que esperábamos con auténtica ansiedad. Pero desde el momento de iniciar este análisis queremos confesaros que nos ha costado mucho valorar esta nueva aventura de Link, porque es extraña, peculiar... muy distinta a «Ocarina of Time».

Evidentemente estamos otra vez ante una aventura inmensa, que nos coloca ante un nuevo mundo, Termina, que es incluso más bello que Hyrule, lo cual se ha conseguido gracias el uso del Expansion Pak.

Nuevamente volveremos a conocer a un montón de personajes (que ahora hablan en castellano), recorreremos preciosos escenarios llenos de magia, recogeremos cientos de objetos y tendremos que encontrar unas misteriosas máscaras que dotan de nuevos poderes a Link. Todo esto es genial... pero la verdad es que la forma en la que vamos a tener que conseguir nuestros objetivos no es la misma que en el anterior «Zelda».

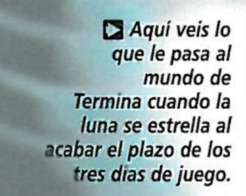
Seguramente esto ha ocurrido porque esta vez Miyamoto no ha sido quien ha realizado el juego, sino que sólo se ha encargado de supervisar su desarrollo, dejando la mayor parte de la tarea creativa a Eiji Aonuma y a su equipo, lo cual ha dado como resultado un «Zelda» con un estilo, cuanto menos, "diferente". Y ahora os vamos a explicaros porqué.

Sobre el argumento no nos vamos a extender demasiado, pues ya os hemos contado bastantes cosas en meses anteriores: Link tiene que encontrar la Máscara de Majora antes de que pasen tres días, y para conseguirlo vamos a tener que recorrer 4 enormes zonas en busca de otros tantos templos. Para ello contamos con la principal ayuda de unas máscaras, que irán dotando a Link de nuevas habilidades.

El tema de encontrar las máscaras y de jugar contrarreloj para completar las tareas antes de que se acaben los tres días resulta en principio muy ►



Este nuevo «Zelda» mantiene la base de toda la serie: explorar un mundo de fantasía hablando con decenas de personajes, superando retos, peleando con enemigos y recopilando multitud de objetos.





Aquí veis lo que le pasa al mundo de Termina cuando la luna se estrella al acabar el plazo de los tres días de juego.

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **12.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Estas son las famosas Máscaras...









En total hay 24, aunque las más importantes son 3 que permiten que Link cambie de forma. Conseguirlas, uno de los grandes alicientes del juego, es cuestión de explorar concienzudamente.



El Vendedor de Máscaras es uno de los personajes principales del juego. Es quien le encarga a Link la misión de recuperar la máscara de Majora y el que regala la primera máscara.



La calidad gráfica de «Majora's Mask» es superior a la de «Ocarina of Time», pero exige el uso del Expansion Pak.

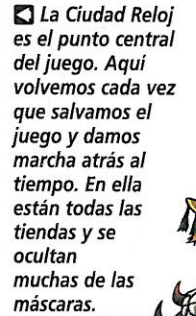
... y esto es lo que puede hacer Link con ellas





La mayoría de las máscaras nos dan habilidades especiales, como correr más rápido, pero las 3 que nos transforman permiten que Link planee, bucee o gire a gran velocidad.





La Ciudad Reloj es el punto central del juego. Aquí volvemos cada vez que salvamos el juego y damos marcha atrás al tiempo. En ella están todas las tiendas y se ocultan muchas de las máscaras.



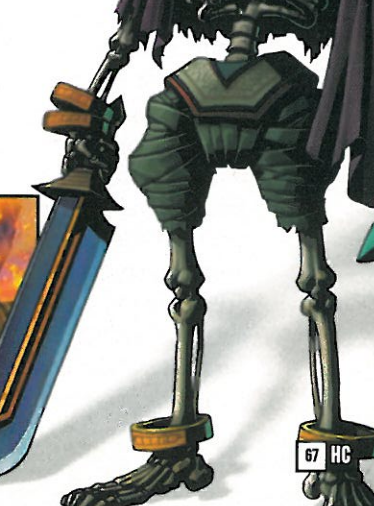
Todos los textos están perfectamente traducidos al castellano. ¡Se acabó lo de jugar con un diccionario!

Este «Zelda» es un juego excelente, pero NO ALCANZA la genialidad mostrada por «Ocarina of Time».









Zelda Majora's Mask

Los peligrosos habitantes de Termina







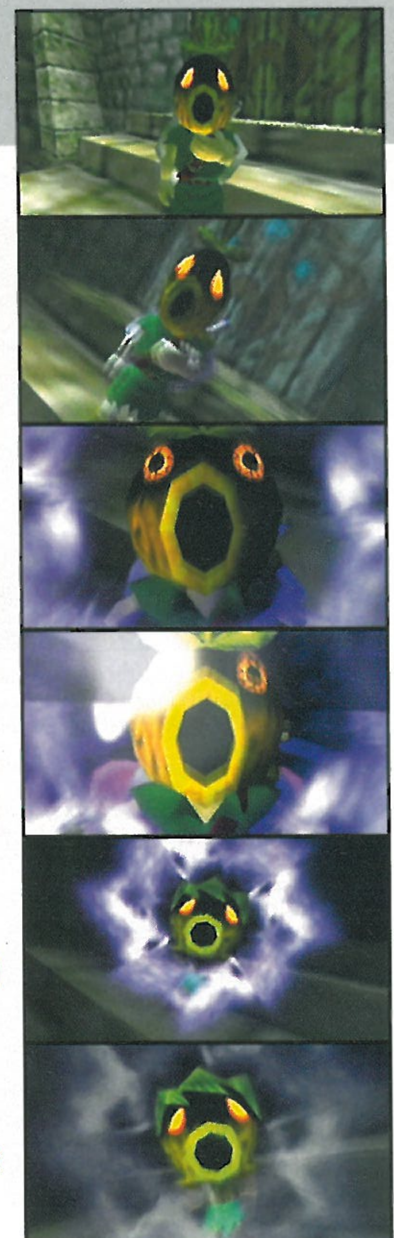


La verdad es que los monstruos que pueblan las llanuras y mazmorras de Termina tienen bastante más mala idea que los de Hyrule. Hay gigantescos hombres-lobo, enormes lagartos que pretenden freír a Link con su aliento de fuego... Para combatirlos se utiliza el mismo sistema de ataque de «Ocarina of Time»: pulsamos "Z" para fijar el objetivo y ¡a darles caña con la espada!



En esta entrega nos reencontraremos con algunos viejos conocidos de anteriores aventuras.





Aquí podéis ver el acongojante "morphing" que sufre Link al ponerse la máscara Deku.

Alta resolución con el Expansion Pak





Los 4 megas extra de memoria de vídeo que aporta el Expansion Pak (su uso es obligatorio para que el juego funcione y no se incluye con el cartucho), permiten que todos los escenarios y personajes estén realizados con un elevado número de polígonos y, por tanto, muestren un aspecto realmente impresionante.

El sistema que controla EL PASO DEL TIEMPO gustará a unos y cansará a otros debido a su complejidad.

➤ atractivo, y la verdad es que al comienzo consigue imponer un ritmo de juego muy alto.

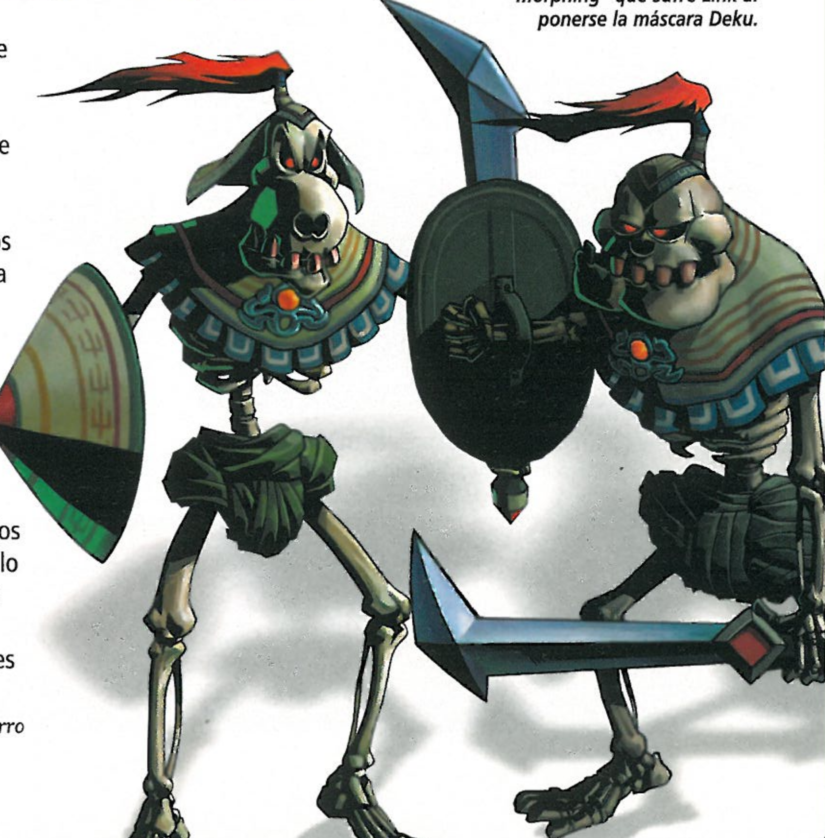
Sin embargo, el gran problema viene en cuanto tenemos que usar la Ocarina del Tiempo para salvar la partida, pues lo que ocurre es que se nos obliga a regresar al amanecer del primer día de juego, lo cual provoca que gran parte de lo que habíamos hecho hasta entonces se pierda y tengamos que volver a hacerlo otra vez. Este sistema, sin duda, alarga la vida del juego, pero, sinceramente, a nosotros nos ha llegado a desesperar.

Por otro lado, aunque la aventura comienza con un ritmo excelente, el desarrollo posterior es muy disperso y el jugador no sabe muy bien lo que tiene que hacer, por lo que la historia está lejos de resultar tan sublime como la de «Ocarina of Time».

Todo esto no significa, ni muchísimo menos, que estemos ante un juego aburrido, pues la verdad es que «Majora's Mask» os va a divertir durante semanas. De hecho, tiene unos gráficos alucinantes, una jugabilidad muy ajustada, puzzles interesantes, cientos de enemigos, miles de pequeños detalles y es largo, muy largo, lo que completa un título de una enorme calidad.

Es un gran juego... pero no es el genial «Ocarina of Time».

Rubén J.Navarro



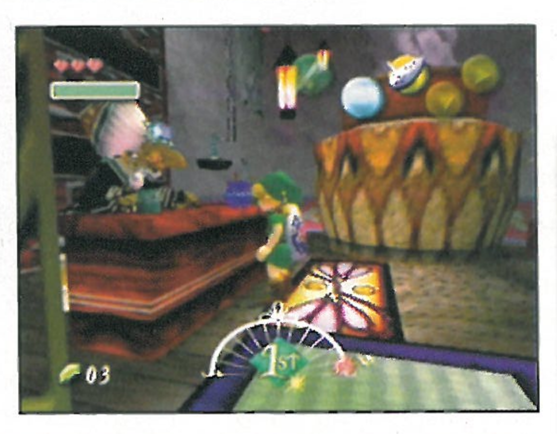
«Pokémon Snap»... ¿Ah, pero no era «Zelda»?





Cuando consigamos la cámara fotográfica podremos tomar bellas instantáneas de cualquier paraje de Termina y obtener rupias según su calidad.





Mil cosas que hacer





Además de encontrar las máscaras, tenemos que buscar 15 hadas en cada templo y un montón de Skulltulas, como en el otro «Zelda».



¡Corre Link, que el tiempo pasa volando!





Disponemos de tres días para acabar la aventura (unas tres horas de juego real), aunque hay una manera de frenar el tiempo: utilizar la Ocarina para volver al primer día de juego. Éste es, además, el método para salvar la partida, pero presenta un inconveniente y es que sólo nos guarda los objetos más importantes y los templos que llevemos abiertos. De esta forma si, por ejemplo, estamos a punto de acabar un templo y tenemos que usar la Ocarina (sencillamente porque queremos dejar de jugar), deberemos volver a recorrer todo el camino, teniendo en cuenta, además, que perderemos los objetos "recogibles" como monedas, flechas... La única manera de evitar esta circunstancia es encontrar unas escasísimas estatuas en forma de búho, que permiten salvar nuestro avance hasta ese momento.

Alternativas:

Si no tienes aún ningún «Zelda», «Ocarina of Time» es mejor en casi todo. Si ya has tenido el privilegio de jugar con Link en N64... bueno, seguro que vas a comprarte «Majora's Mask» el primer día que salga.



Gráficos: 98

El uso del Expansion Pak ayuda a presentar el que es posiblemente el juego más bello para N64.

Sonido: 95

Casi todas las melodías repiten del juego anterior. Y no es necesario cambiar, porque «Zelda» no sería lo mismo sin ellas...

Jugabilidad: 90

El control no da problemas, ya que es idéntico al de «Ocarina of Time» con algunos movimientos nuevos, pero avanzar en la aventura es muy costoso a causa del sistema de limitación de tiempo.

Diversión: 82

Estamos hablando de un «Zelda», lo que significa montones de horas pegados a la consola. Pero la historia es mucho más dispersa y no alcanza la maestría de «Ocarina of Time». Además, el sistema de tener que volver atrás en el tiempo puede o engancharos a tope o hacer que lancéis el cartucho por la ventana.

Opinión:

«Majora's Mask» parte de las premisas básicas de la serie, poniendo ante nosotros un enorme y fantástico mundo por explorar. Sin embargo, el hecho de que se nos obligue a repetir las mismas situaciones, a nosotros personalmente no nos ha parecido una aportación positiva, sino más bien todo lo contrario. Y lo que es seguro es que la historia no es tan apasionante como la de «Ocarina of Time».
En fin, que el juego, por supuesto, posee una enorme calidad, pero... ¡¡por favor, Miyamoto, el próximo «Zelda» hazlo tú personalmente!!

Valoración 90

Hasta que la muerte los separe

Los personajes de la saga de lucha en 3D más laureada de PlayStation se han agrupado por parejas para disputar el combate definitivo. Después de 5 años, el torneo del puño de hierro se disputa en PS2, en el que será uno de los primeros títulos que justifiquen su cerebro de 128 bits.



No hace falta que os digamos cuál fue el juego de PS2 que más gente arremolinó a su alrededor cuando llegó a nuestra redacción. Pues sí, la cuarta entrega de la saga de combate de Namco, una apoteósica conversión de la recreativa que abarrotaba los salones hace menos de un año, ha sido el título que más nos ha impresionado del catálogo inicial de la consola.

Pero la verdad, no podemos decir (como dijimos con «Soul Calibur» para Dreamcast) que no se parezca a nada que hayamos visto antes. De hecho, más bien se trata de una evolución de «Tekken 3» de PlayStation que, con el salto a la nueva generación, ha ganado personajes, un nuevo aspecto (lógico) y el sistema de combate por parejas del arcade original.

Los protagonistas del espectáculo, por su parte, tampoco necesitan presentación, ya que Namco ha rescatado a 33 luchadores de sus primeras entregas (más un nuevo jefe final), con su repertorio de golpes intacto y sin alterar las viejas reglas de «Tekken».

Sin entrar en la discusión sobre si se han aprovechado mucho o poco las posibilidades de PS2, lo cierto es que «Tekken Tag Tournament» es una auténtica joya que combina la mejor jugabilidad con algunos elementos que no se habían visto nunca en un juego de sus características.

Por ejemplo, además de haber solventado el problema de anti-aliasing que vimos en la versión japonesa, este «TTT» que llega a España nos obsequia con lo que se supone que será el rendimiento habitual del "emotion engine" de PS2, es decir, que los luchadores, además de una construcción perfecta, serán capaces de cambiar sus expresiones faciales durante el juego. Este detalle, unido a unos sensacionales escenarios en los que llama la atención el genial tratamiento de las luces, la hierba y el ►



Los problemas de "anti-aliasing" que presentaba la versión japonesa de «Tekken Tag Tournament» se ha solventado en la versión PAL para Europa.



El único luchador que no aparecía en los anteriores «Tekken» para PlayStation es el enemigo final de nombre desconocido.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**







El mejor de los «Tekken» NO INNOVA en el desarrollo, aunque logra burlar EL LÍMITE de la perfección visual en un juego de lucha.

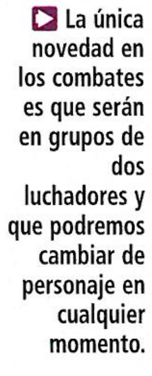
En exclusiva para PS2







«TTT» contiene una serie de detalles que justifican de sobra la capacidad de PS2. Una intro de antología, las expresiones en los rostros de los luchadores o los movimientos de la hierba en los escenarios se escapan de todo lo visto anteriormente.



La única novedad en los combates es que serán en grupos de dos luchadores y que podremos cambiar de personaje en cualquier momento.













El plantel de luchadores disponibles en «TTT» es el mayor de cuantos se han visto en un juego de lucha 3D. Nada menos que 34.

Alternativas: *El otro gran título de la lucha para PS2 es «Dead or Alive 2: Hardcore», con un estilo de juego más sencillo, aunque con menos posibilidades. Nosotros nos quedamos con este «Tekken Tag Tournament».*

Tekken Tag Tournament

Una partida de bolos





Namco nos sorprende con diferentes minijuegos en cada nuevo «Tekken». Esta vez encontraremos una divertida bolera en la que medir la habilidad de los luchadores mediante barras de energía.



«TTT» es la primera muestra del rendimiento del "EMOTION ENGINE" de PS2





Los dos luchadores de un mismo equipo podrán ejecutar unos golpes conjuntos llamados "Tag Combos".



Los escenarios con público muestran un buen número de personajes en 3D capaces de moverse de manera "natural".

➤ movimiento independiente de los espectadores, es el culpable de que esta obra de Namco vuelva a tocar con los dedos el umbral de la perfección.

Sin embargo, y aunque aún nos queda por añadir la inclusión del Tekken Bowl (un juego de bolos de realización brillante) y la posibilidad de capturar cualquier secuencia de un combate en nuestra memory card, habréis notado que hemos evitado el tono de entusiasmo que suele acompañar a títulos de tal calibre. La razón es muy sencilla: Namco ha demostrado conocer PS2 hasta el punto de lograr un rendimiento máximo (o casi) de sus capacidades visuales... pero no se ha arriesgado a innovar ni en el desarrollo de los combates, ni en los golpes disponibles, ni en el diseño de los personajes, por lo que al final «Tekken Tag Tournament», aunque es un juego impecable, nos ha sabido a poco.

David Martínez

Gráficos: 92

La suavidad de los modelos, sus expresiones faciales y detalles en los escenarios como los reflejos o los efectos en la hierba son de lo mejor que hemos visto nunca. La intro, de otra galaxia.

Sonido: 88

Nuevos y resultones temas musicales ambientan unos combates en que los efectos de sonido destacan por su realismo.

Jugabilidad: 90

Están todos los elementos que ha ido ganando la saga con sus sucesivas entregas. Llaves, combos, reversal y "chicken" se unen a las combinaciones básicas para configurar un apartado impecable.

Diversión: 89

Con el mayor número de luchadores disponibles que conoce un juego de lucha 3D resulta casi imposible aburrirse y, por si acaso, también podemos jugar una divertida partida de bolos.

Opinión:

Poco importa la nota final en esta auténtica obra maestra, que se ha quedado a un paso de lograr una puntuación "estratosférica" por su excesivo parecido con las entregas anteriores y porque visualmente no se sale de los estándares marcados por su único competidor posible, «Soul Calibur» para Dreamcast. Muchos pensarán que se trata del mejor título de lucha de la historia, y nosotros podríamos confirmarlo. Pero somos muy exigentes y hemos buscado en «TTT» "algo más", y no lo hemos encontrado.





Todo tuyo.

Ahora con tu nuevo NOKIA 3310 lo tienes todo.

Ponle las carcasas más locas. Diviértete con sus cuatro juegos. Elige entre sus 35 tonos de llamada o bájate más de la Red.

Además, con tu nuevo NOKIA 3310 no te quedarás colgado: estarás comunicado hasta 11 días en espera.

Llama a tu chica simplemente diciendo su nombre. Envíale imágenes o mensajes cortos mediante texto predictivo.

Ah...!, y diviértete chateando con su nueva función de chat.

NOKIA 3310, disfrútalo a tope.

Únete al club
Club NOKIA
www.club.nokia.es



www.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414

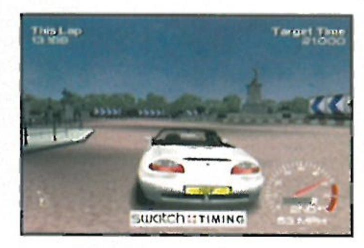


Para ser conductor de primera...

Los sucesivos retrasos de este juego empezaban a plantear algunas dudas sobre su calidad final. Pero podéis respirar tranquilos. Bizarre no sólo nos ofrece un simulador espectacular, sino que logra algo muy difícil: ofrece un planteamiento revolucionario.





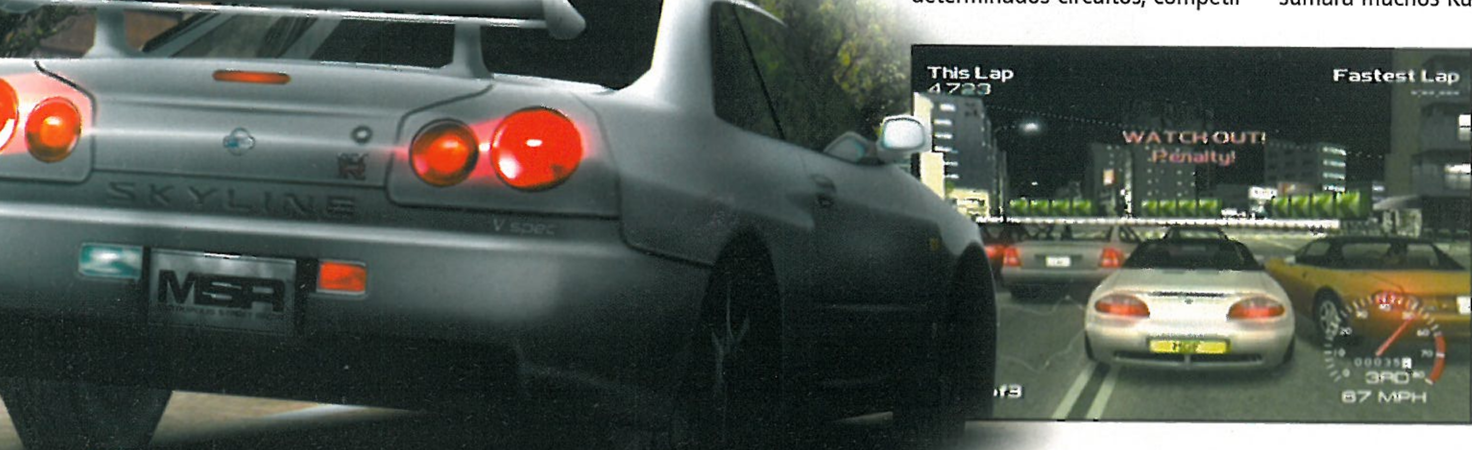




Resulta gratificante comprobar como todavía la imaginación de los programadores es capaz de provocar agradables sorpresas en géneros tan poco proclives a los cambios como la velocidad. Y es que la mayoría de estos juegos se reducen a lo mismo: competir contra otros coches para alcanzar la victoria. Sin embargo, hemos visto como esta premisa básica se puede modelar y ampliar hasta conseguir propuestas tan sugerentes como las de la saga «Gran Turismo».

Pues bien, eso es exactamente lo que se ha hecho en «MSR», recoger todas las posibilidades que ofrece la conducción y extenderlas hasta límites sorprendentes, incluyendo elementos de cosecha propia tan originales como atractivos. El mejor de ellos, el que se ha tomado como lema del juego: es tan importante conducir rápido como conducir bien. Esto, que os puede parecer que podría aplicarse a otros juegos de coches, aquí se lleva a rajatabla. Hay que cumplir los objetivos, sí, pero una conducción magistral puede ser la clave del éxito

Pero vamos por partes. El juego está dividido en dos grandes apartados, para un solo jugador y multiplayer. Diréis "pues vaya". Ja. Si nos introducimos en el modo para un jugador entramos en un extenso mundo dividido en 25 capítulos con 10 retos cada uno. Sólo esto nos daría un juego larguísimo, pero no se trata más que de la base de todo el entramado. Para empezar hay que hacerse con alguno de los tres coches disponibles desde el principio, pero no os penséis que todo consiste en seleccionarlo y ya está. Cada vez que se quiera añadir un coche a nuestro garaje, habrá que ganárselo en un reto nada fácil, por cierto. Bien, una vez que ya tenemos algo que conducir, entramos en el primer capítulo y el primer reto, y empieza la fiesta. Los retos pueden ser muy diferentes, desde superar tiempos en determinados circuitos, competir en un mano a mano contra otro coche o participar en carreras. Lo bueno es que nosotros mismos podemos fijarnos el objetivo, dentro de unos límites claro (una tercera posición en una carrera, un determinado tiempo) cuya dificultad nos otorgará, tras su consecución, más o menos Kudos. ¿Que qué son los Kudos? La esencia de este juego. Son los "puntos" que sumados nos permiten acceder a nuevos coches, más retos y nuevos capítulos. Se consiguen completando objetivos, pero a veces pueden no ser suficientes, y ahí es donde entra el lema del juego. Una conducción arriesgada, con curvas bien trazadas, haciendo uso del freno de mano y derrapando espectacularmente sumará muchos Kudos a nuestro ►

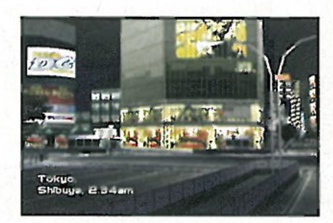


Siempre que choquemos contra un coche o contra el decorado perderemos Kudos en la valoración final.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Bizarre Creations**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

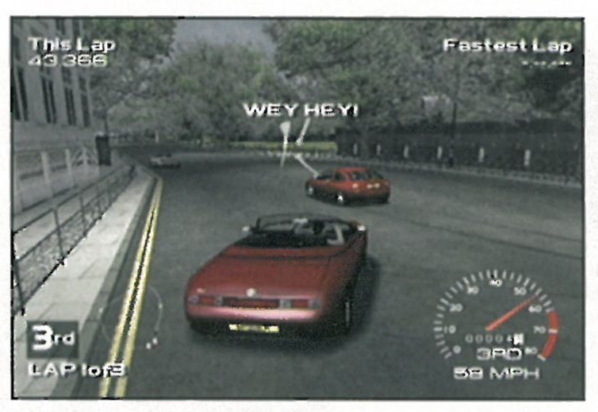
Más real, imposible







La recreación de las tres ciudades del juego, Tokyo, San Francisco y Londres, es perfecta y podremos reconocer los elementos típicos de estos lugares (Trafalgar Square, las cuestas de SF, etc)



Cada vez que tomemos una curva derrapando y con una buena trazada, la máquina nos felicitará y sumaremos muchos Kudos.



Desde esta vista interior aumenta la sensación de velocidad y también podemos apreciar el gran trabajo de modelado en los vehículos



¡Así se conduce, figura!









Una buena forma de comprobar nuestra habilidad al volante es prestar atención a las espectaculares repeticiones de las carreras, en las que además de alucinar con el espectáculo visual podremos corregir algunos detalles de nuestra conducción que pueden servirnos de mucho en una nueva carrera.



Su APASIONANTE planteamiento se suma a una realización BRILLANTE y llena de DETALLES.

¡Vaya radiocassette!



Por primera vez dispondremos de un radiocassette donde podremos escuchar la radio o seleccionar un CD con decenas de temas de diferentes estilos. Una banda sonora de lujo.

Street Racing: retos de todo tipo





El modo Street Racing, la columna vertebral del juego, se divide en 25 capítulos con 10 retos cada uno, de diferente índole: pueden ser competiciones contra el reloj, un mano a mano, carreras, pequeños campeonatos, intentar un número de Kudos, etc. Nosotros podemos fijar la apuesta, dentro de unos límites.





Lo que cuesta un coche





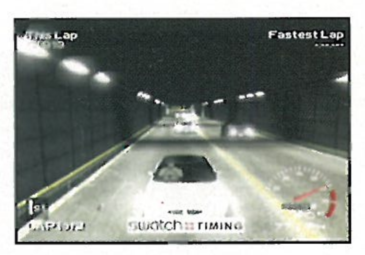


Más de 40 modelos de coches reales, perfectamente diseñados, se dan cita en el juego, aunque conseguirlos no resultará nada fácil. Su comportamiento muestra en carretera con fidelidad las prestaciones de cada uno.

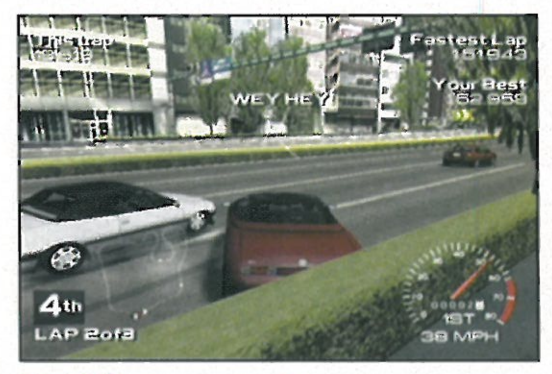
Alternativas:

Dentro de otro estilo, se sitúa «Ferrari 355», un juego más orientado hacia un determinado tipo de jugadores. «MSR» es un juego más para todos los públicos, con muchas más posibilidades.





▲ *En cualquier momento podemos hacer uso de esta vista trasera para comprobar nuestra ventaja. Las luces de los coches molan ¿eh?*







También en compañía





Siguiendo la estela del modo para un solo jugador, la opción multiplayer ofrece diferentes posibilidades, de forma que la competición entre dos amigos puede ser una persecución, una carrera con diferentes ventajas, una demostración al volante, etc.

► casillero, mientras que cualquier colisión, con los elementos del decorado o con otros coches, los restará en la valoración final. Vamos, que podemos completar todos los objetivos de un capítulo y no tener acceso al siguiente por falta de Kudos. Entonces habrá que repetir algunos retos mejorando nuestra conducción de forma que podamos añadir más Kudos a nuestro casillero.

Este apartado de Street Racing es la columna vertebral del modo para un jugador, pero también podemos intentar buscar récords en el Time Attack, practicar cada tramo antes de acometer un reto (algo casi obligado), participar en carreras de exhibición, hacer uso de las opciones online, en fin, que se puede estar pegado al juego meses.

Sólo ese planteamiento ya merece el mayor de los aplausos, pues os aseguro que resulta apasionante. Pero a esto hay que añadirle un acabado gráfico sobresaliente (al que sólo se echa en falta la ausencia de más luz), una banda sonora espléndida y, sobre todo, un control exquisito, de esos que mágicamente combinan realismo con jugabilidad alcanzando un equilibrio perfecto, ideal para cualquier tipo de jugador. Eso sin contar las diversas modalidades multiplayer.

Es éste un juego extraordinario que demuestra muchos meses de programación, oficio y experiencia, y una elaboración que cuida hasta el más mínimo detalle, y al mismo tiempo grandes dosis de imaginación que aportan el toque maestro. Simplemente, sensacional.

Manuel del Campo



Gráficos: 92

La solidez y el modelado de los coches son soberbios, y la recreación de las ciudades, impresionante. La sensación de velocidad tampoco desmerece, y sólo rechina la ausencia de brillo en general (reflejos, sol...)

Sonido: 93

Por primera vez disponemos de un radiocassette con multitud de temas de todos los estilos a elegir. Los efectos de sonido son también muy buenos.

Jugabilidad: 95

El control es perfecto, ideal para todo tipo de jugadores, y el excepcional planteamiento permite avanzar en el juego con la dificultad justa.

Diversión: 94

Sólo «Gran Turismo» había hasta ahora llevado la durabilidad de un juego de coches hasta estos límites. Hay juego para rato, y la adquisición de nuevos coches y nuevos tramos y retos supone un gran aliciente. Además, el lema del juego supone un nuevo e irresistible concepto dentro de los simuladores de velocidad.

Opinión:

Todos en la redacción coincidimos en que «MSR» es uno de los mejores juegos de coches de la historia, que sobre todo seduce por su original, irresistible y apasionante planteamiento, pero que además le suma una brillante realización técnica y una obsesión por los detalles que no descuida ni el más insignificante elemento. Desde luego, un juego imprescindible si tienes una Dreamcast.



espinilleras

camisetas

botas

pantalones

guantes

medias

balones

Tú pones el esfuerzo y nosotros el resto.



www.base.net

Acción "a la americana"

DRIVER 2

No sólo fue el título de PS más vendido en Europa durante el año pasado. «Driver» ha sido responsable de la "moda" de los juegos de conducción urbana, y ahora regresa a PlayStation para superarse a sí mismo.







Tras un primer vistazo quizás «Driver 2» decepciona un poco, sobre todo porque las expectativas levantadas por esta entrega nos habían hecho esperar unas mejoras en el apartado técnico que finalmente no se han producido. Puede que PlayStation sea incapaz de gestionar un entorno 3D de gran tamaño sin recurrir a un exagerado "popping", o también puede ser que la reutilización del motor de «Driver» haya impedido una mayor sensación de velocidad, pero el caso es que las primeras maniobras con nuestro nuevo vehículo recuerdan "demasiado" al original.

Sin embargo, aunque en lo fundamental nada haya cambiado, y eso se traduce en una conducción urbana más espectacular que realista y en una dinámica de colisiones heredera de los primeros «Destruction Derby», el trabajo de Reflections muestra un montón de pequeñas mejoras en casi todos sus aspectos, lo que se traduce en un juego, simplemente, impresionante.

MEJORAS DE TODO TIPO

Seguro que la mayoría de los que hayáis jugado al original no podréis reprimir la alegría al descubrir que las 4 ciudades del juego (Chicago, La Habana, Las Vegas y Río de Janeiro), incluyen curvas en lugar de molestos giros de 90 grados en cada cruce, que las carreteras se encuentran a varios niveles (lo que ha obligado a introducir carriles de aceleración y rampas) y que el tráfico, además de variado, es mucho más denso.

Sin embargo, la verdadera revolución ha llegado con las nuevas habilidades de Tanner. Nuestro personaje puede bajar del coche en cualquier momento (siempre que no le persiga la policía) y montar en cualquier vehículo que circule cerca de él, lo cual no significa que «Driver 2» se haya transformado en "otro" «Grand Theft Auto», ya que el elemento central del juego sigue siendo la conducción de nuestro primer modelo, pero sí ha servido para que el desarrollo de las misiones resulte mucho más variado.

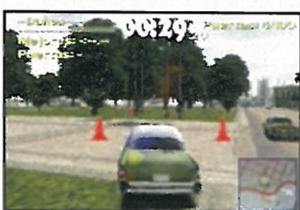
Esta vez podemos activar interruptores, cambiar de coche cuando el nuestro esté dañado, montar en un Ferry o incluso rescatar un automóvil atrapado en la vía del tren. Todo ello, unido a nuevos objetivos como mantener la distancia, dar el cambiazo a nuestro vehículo o salir de una zona a toda velocidad, hacen que la profundidad de los 2 CDs que ocupa el juego sea mucho mayor, y eso sin dejar a un lado un argumento de lo más "tarantiniano" y la posibilidad de participar en los minijuegos de que ya hizo gala el primer «Driver», incluido un nuevo modo para 2 jugadores. ►



Al igual que la primera parte, «Driver 2» estará traducido y doblado a nuestro idioma.

Tipo: **Velocidad / Acción**
Compañía: **Reflections**
Distribuidora: **Infogrames**
Precio: **6.490 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Una conducción llena de posibilidades

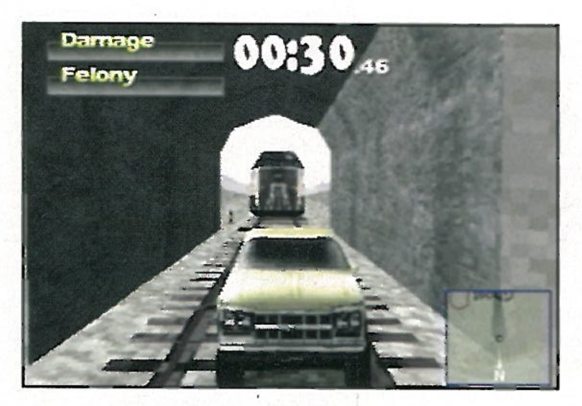




Al igual que en el primer juego, Reflections nos ha obsequiado con la posibilidad de grabar el nivel y reproducirlo como si se tratase de una película, además de los minijuegos de conducción y la posibilidad de pasear por las calles de las 4 ciudades que aparecen en «Driver 2».



Aunque en esta secuela se han añadido nuevas dinámicas de salto y vuelcos, los más expertos echarán en falta algunas opciones de control, como el acelerón del primer «Driver».



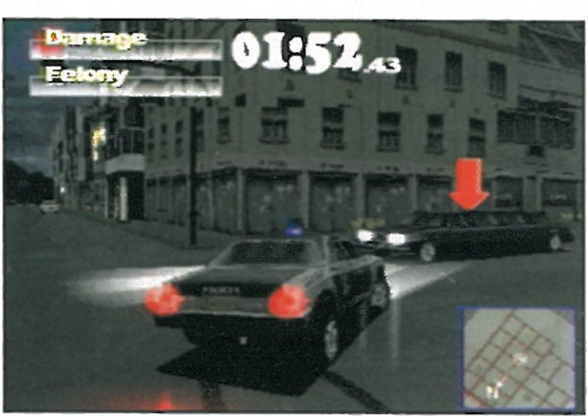
Los amantes de LOS COCHES y la ACCIÓN tienen ante sí un título absolutamente IMPRESCINDIBLE.



Y también multijugador



Aunque sólo podemos conducir desde la perspectiva interior del coche, «Driver 2» incluye varios modos de juego para 2 jugadores. Sin lugar a dudas la persecución y las carreras urbanas serán los auténticos reyes de esta modalidad.



«Driver 2» está ambientado en Chicago, La Habana, Río de Janeiro y Las Vegas, y deberemos jugar bajo diferentes condiciones climáticas y en distintos momentos del día.

Ciudades "casi" reales





Si alguno de vosotros conoce las ciudades donde se desarrolla «Driver 2» se sorprenderá del extraordinario realismo con que están representadas, Aquí podéis observar dos imágenes de la Plaza de la Revolución y la Universidad de La Habana.



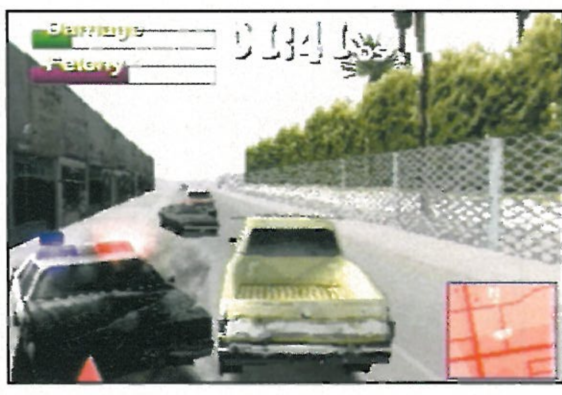
Alternativas:

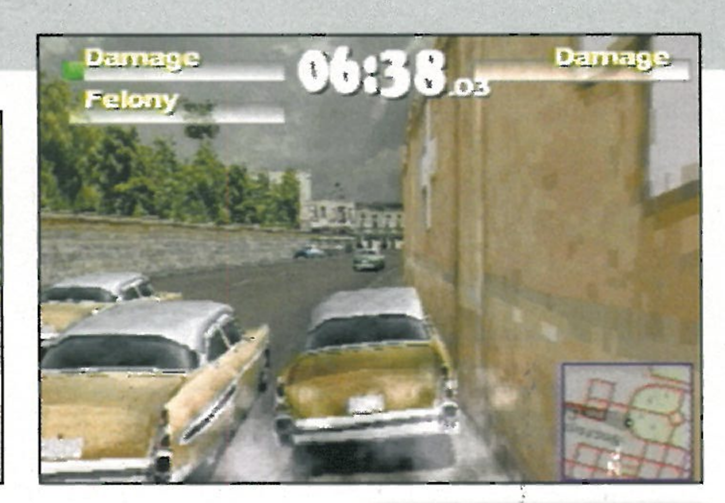
El primer «Driver» sigue siendo una maravilla, y además está en Platinum, pero esta secuela es muchísimo más completa y técnicamente superior.



Esta vez vamos a poder conducir cualquier vehículo que encontremos circulando por las calles, desde enormes limusinas hasta autobuses escolares.

El punto fuerte de «Driver 2» sigue siendo la persecución a que nos somete constantemente la policía, esta vez más difícil de evitar, debido a su elevada IA.







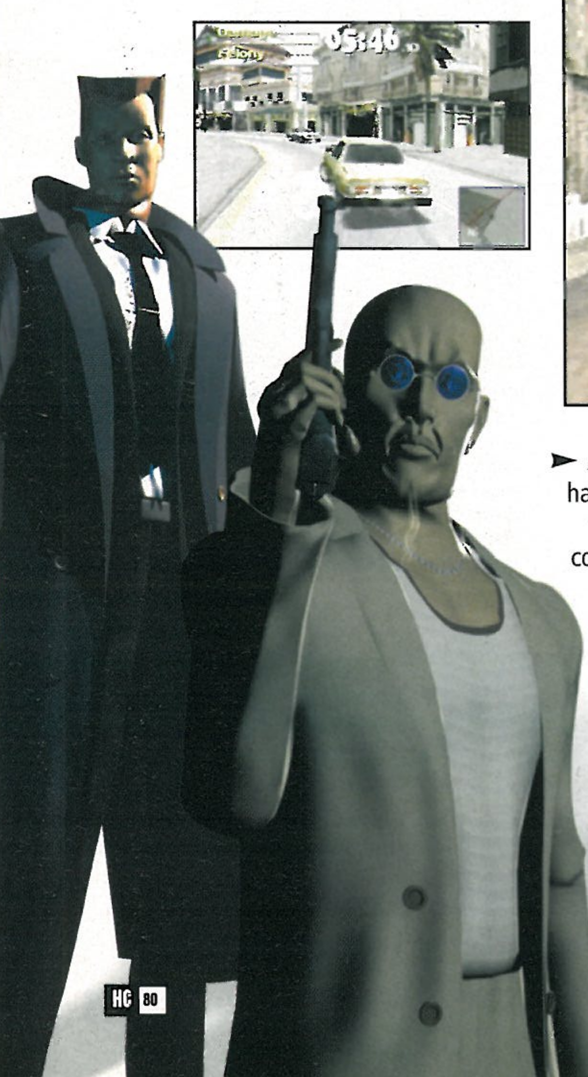
Tanner, levántate y anda



La novedad más relevante de «Driver 2» es la posibilidad de abandonar nuestro coche y montar en los vehículos que encontremos circulando alrededor. Además, de este modo podremos activar interruptores o introducirnos en los edificios para cumplir determinadas misiones.

«Driver 2» combina el desarrollo del original con un nivel técnico SUPERIOR.





A estas alturas, seguro que habéis adivinado dónde radica la dificultad de valorar correctamente esta secuela, y es que, si bien incorpora un buen puñado de novedades capaces de colocarle por encima de su antecesor, sus mayores virtudes son un planteamiento y un sistema de misiones que ya habíamos visto en el primer juego (con la desaparición del sistema de aceptar y rechazar encargos mediante nuestro contestador), por lo que queda cierta sensación de "vuelta a los orígenes".

Pero es igual, en cualquier caso «Driver 2» recoge todos los aciertos de la primera entrega y los potencia con un desarrollo mucho más variado y un inmejorable acabado visual. Más allá de ser un digno heredero de la primera parte, es uno de los mejores títulos de acción que pueden encontrarse para PlayStation, motivo más que suficiente para considerarlo como un imprescindible.

David Martínez

Gráficos: 89

Una extraña combinación entre escenarios casi fotográficos y el baile de algunos polígonos y el "popping" en el horizonte.

Sonido: 90

Música años 70, al más puro estilo Pulp Fiction, y un doblaje de enorme calidad.

Jugabilidad: 92

El tratamiento de la suspensión hace que los coches "culeen" y derrapen de un modo un tanto exagerado, lo que nos obliga a practicar un poco.

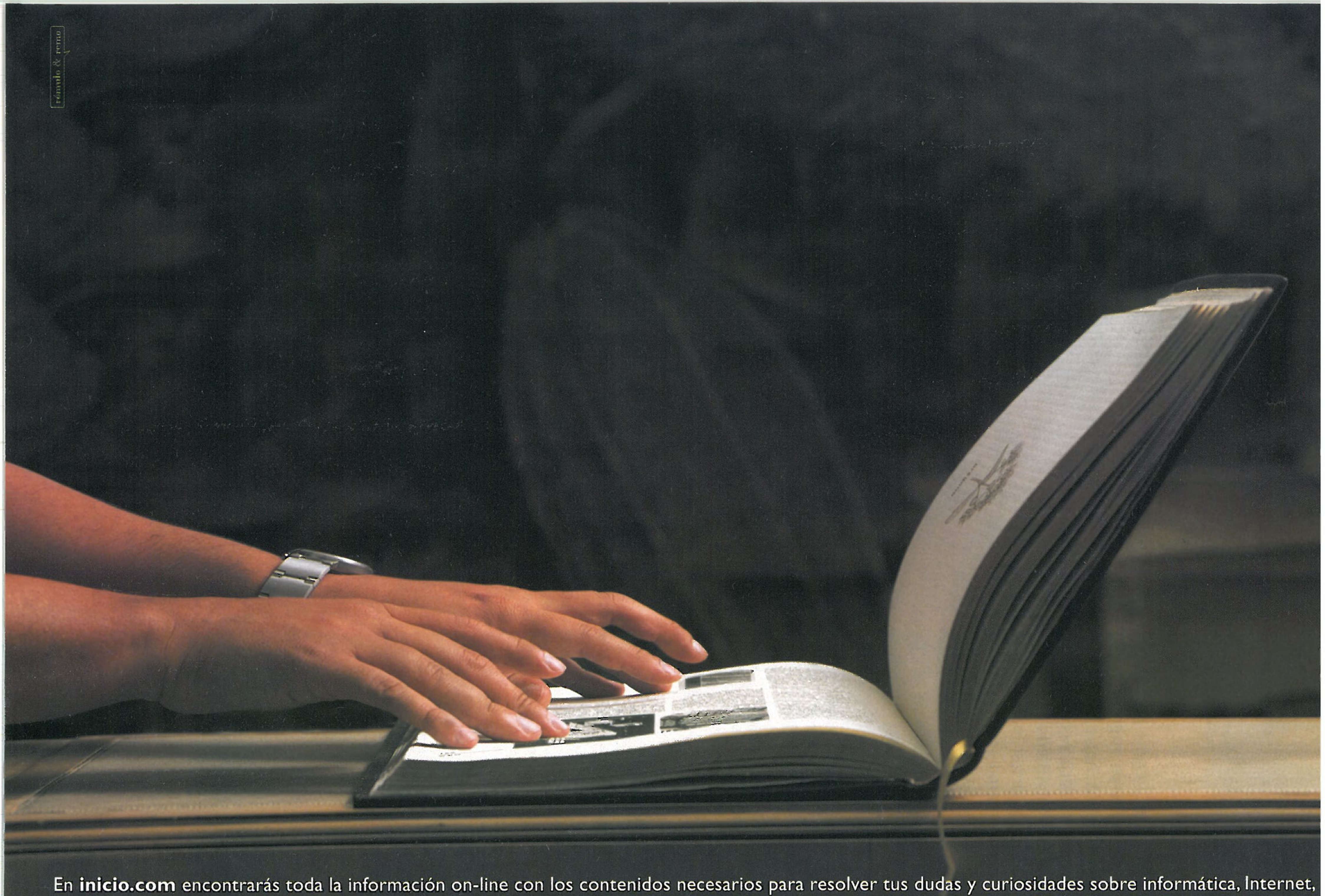
Diversión: 94

Nos quedamos sin adjetivos ante un apartado que supera a su antecesor tanto por modos de juego como por la variedad de las nuevas misiones.

Opinión:

Ya sabíamos que cuando apareciese iba a convertirse en un bombazo, y la verdad es que, aunque las mejoras no han resultado todo lo revolucionarias que se esperaba, podemos asegurar que no hay aspecto del primer «Driver» que no se haya superado en esta secuela. Las misiones son ejemplo de variedad, y la posibilidad de cambiar de vehículo resulta impagable. Aunque los aspectos que han vuelto a convertir este título en un imprescindible sean un desarrollo y una diversión ya presentes en su antecesor, no podemos sino claudicar ante uno de los mejores juegos de velocidad y acción que se hayan programado jamás.




rémulo & remo
En **inicio.com** encontrarás toda la información on-line con los contenidos necesarios para resolver tus dudas y curiosidades sobre informática, Internet, e-commerce, bases de datos, posibilidad de descarga de música en MP3 y juegos. Explicado con un lenguaje sencillo y accesible para cualquier internauta.
inicio.com_
ya.com
INTERNET_FACTORY

Mario sube a la red

Para crear un gran juego de tenis se puede intentar seguir dos caminos: hacer un alarde de calidad técnica y realismo, o situar la jugabilidad por encima de todo. «Virtua Tennis» tomó el primer camino en DC, y ahora, en N64, «Mario Tennis» toma el segundo para crear uno de los juegos deportivos más adictivos para esta consola.



Y ¿cómo se hace para crear un juego de tenis que sea realista (lo bastante como para que se le pueda llamar "simulador") y a la vez muy fácil de jugar? En este caso, la solución ha sido encargarle la programación del juego a Camelot, un grupo que se caracteriza por la gran jugabilidad que suele imprimir a sus obras, como lo demuestra otra de sus más populares creaciones, «Mario Golf».

De esta forma, en «Mario Tennis» nos vamos a encontrar con 16 personajes sacados del universo Nintendo -¡sorpresa, hay un personaje totalmente nuevo!-, envueltos por un apartado gráfico que tiende a enemistarse con el "detallismo", pero que resulta enormemente colorista y simpático.

La jugabilidad, como era de esperar, toma un papel fundamental durante el transcurso de los partidos, y aunque al principio parece que los personajes no se mueven tan bien como nosotros quisiéramos, con un par de horas de práctica uno puede acostumbrarse al control de Mario y compañía.

Disponemos de 5 modos de juego diferentes, algunos bastante clásicos como el Exhibición y el Torneo, aunque también hay otros mucho más originales: el modo "piranha" (hay que devolver las pelotas que nos lanzan 3 pirañas al fondo de la pista, mientras un personaje intenta responder a nuestros tiros), y la pista de Bowser (una cancha especial con ítems que, además, se inclina hacia los lados influida por nuestros movimientos). Sin embargo, por desgracia ha desaparecido el modo "ring shot", que aparecía en la versión americana (en el que había que hacer pasar la bola por unos anillos sobre la pista).

Todos estos modos son bastante divertidos por sí solos, pero en conjunto logran que el juego resulte tremendamente entretenido tanto para un jugador -jugando una y otra vez para descubrir los numerosos secretos que encierra-, como para 4 participantes, donde el juego alcanza unas cotas de diversión difícilmente igualables.

Sin embargo, todas estas cualidades, que después de tanto juego protagonizado por Mario ya se han convertido en clásicas, subyacen en «Mario ➤



En esta imagen podéis ver los 14 personajes que se pueden seleccionar desde el principio. A medida que vayáis ganando partidas en el modo torneo, podréis seleccionar a otros nuevos.



En el momento del saque, una cámara móvil nos ofrecerá un primer plano de nuestro rival.



Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Camelot**
Distribuidora: **Nintendo**
Precio: **9.490 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

Los modos de juego



EXHIBITION: *Partidos simples a 1, 3 ó 5 sets que pueden jugar desde 1 hasta 4 jugadores en modo individual o a dobles.*





TORNEO: *Son torneos por eliminatorias, gracias a los cuales iremos descubriendo los abundantes secretos del juego.*



BOWSER STAGE: *La pista se inclina según nos movamos, y las cajas que hay sobre la red nos darán ítems al golpearles la bola.*



PIRANHA: *Hay que devolver las bolas que nos lanzan las 3 pirañas del fondo, esquivando a la vez al rival que hay en la pista.*

El modo "ring shot", del que os habíamos hablado el mes pasado, finalmente no será incluido en versión europea.



El control de los personajes permite diversos golpes especiales, que darán lugar a numerosos efectos gráficos.



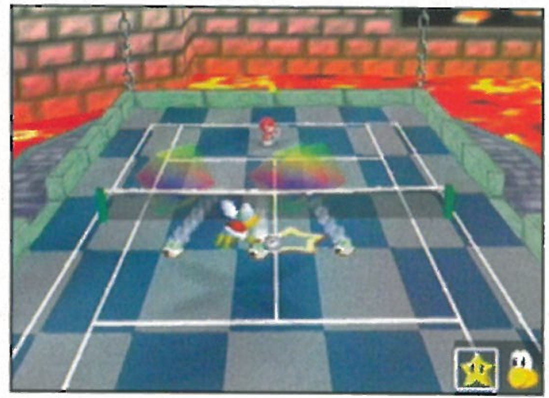
Es tradición que los juegos de Mario escondan personajes y fases secretas. «Mario Tennis», por supuesto, también los posee.

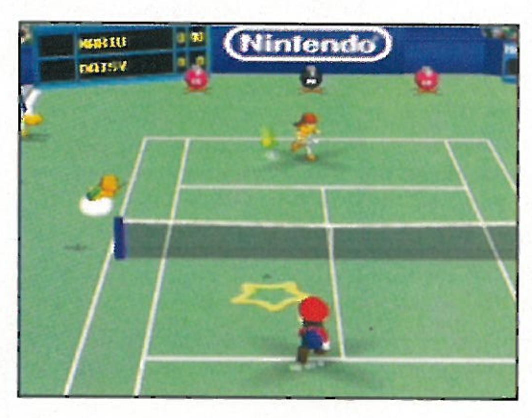


Aunque a primera vista parece un juego muy SENCILLO, lo cierto es que «Mario Tennis» tiene BASTANTES POSIBILIDADES.



Cuando realizamos un globo, una estrella en el suelo de la pista rival indicará el lugar en el que va a caer la bola.





Recréate en tus mejores golpes



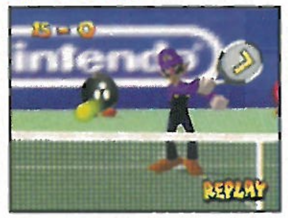


Las imágenes de las repeticiones de «Mario Tennis» son de las más vistosas que hemos visto en Nintendo 64. Cada golpe ganador se repite desde varios ángulos, con todos los efectos incluidos.

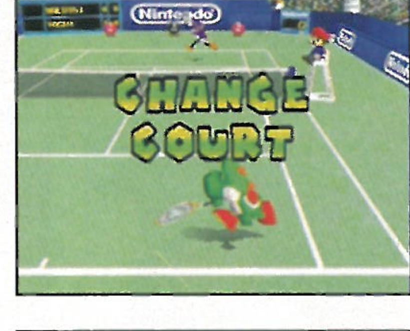


Encantados de conocerte, Waluigi

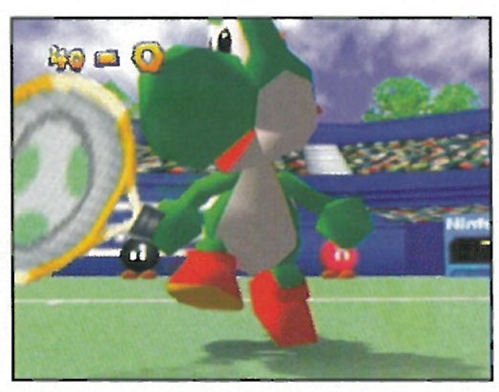




«Mario Tennis» cuenta, además, con el honor de servir como tarjeta de presentación de un nuevo personaje del mundo de Mario. Su nombre es Waluigi, y del mismo modo que a Wario se le considera "el lado oscuro" de Mario, éste será el enemigo nº1 de Luigi. Por supuesto, se caracteriza por un considerable mal genio.

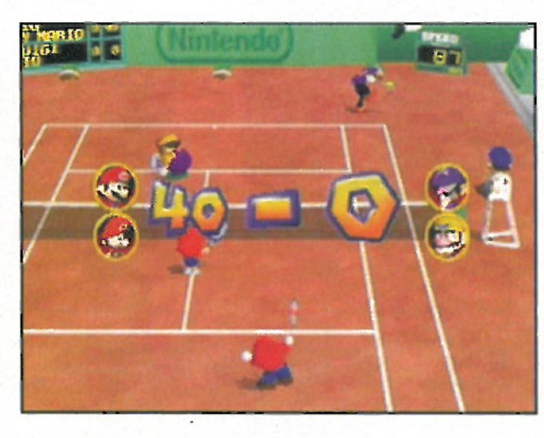


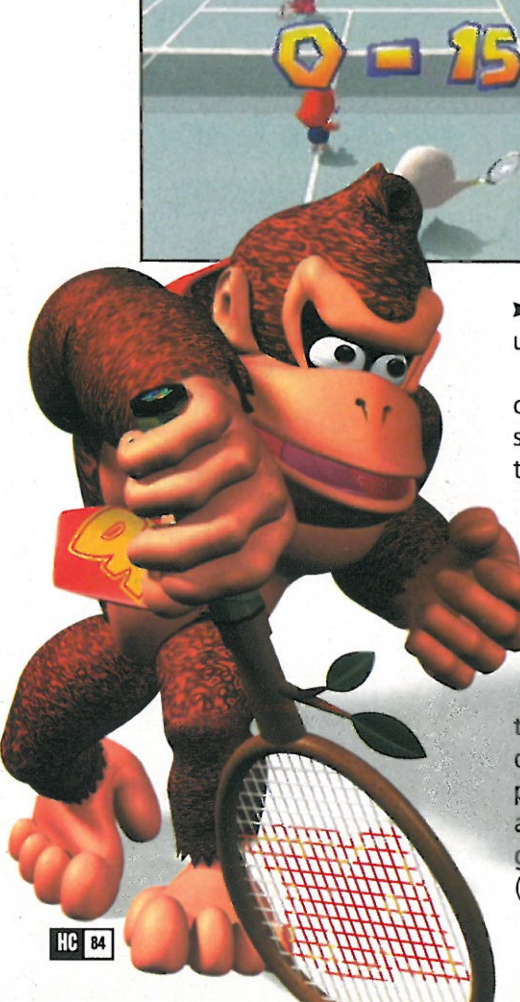




El diseño de los personajes es impecable, pues poseen un gran tamaño y hasta se nota su estado de ánimo por los gestos de la cara.

Alternativas: *El tenis no se ha prodigado mucho en N64. La última aportación al género, hace ya unos cuantos meses, la protagonizó «All Star Tennis 99», pero ha quedado superado ampliamente por este título de Nintendo.*





➤ Tennis» bajo la influencia de un control un tanto especial.

En teoría parece que el control es muy simple, ya que sólo se usan 2 botones para todos los movimientos. Ahora bien, como los personajes se mueven con mucha rapidez sobre la pista, y además poseen un cierto efecto de inercia, la verdad es que hay que practicar bastante para cogerle el truquillo. Pero este problema se diluye tras unos cuantos partidos, y pronto comenzamos a descubrir que el catálogo de golpes de cada jugador (diferente según cada personaje) es más amplio de lo que parece en un principio. Muchos de los golpes están basados en distintas pulsaciones de los 2 botones del pad que se usan para jugar, así como en la manera en que alcancemos la bola en el momento del golpe, dando como resultado una amplia gama de posibilidades.

No cabe duda que la dilatada experiencia que Nintendo posee a la hora de crear este tipo de juegos ha tenido mucho que ver en la eficacia con que ha dotado a «Mario Tennis» de una capacidad de diversión simplemente extraordinaria.

Roberto Ajenjo

Gráficos: 86
Mantiene totalmente el inconfundible estilo de todos los juegos deportivos de Mario, pero ajustado perfectamente para la ocasión.



Sonido: 77
Las voces digitalizadas y algunas musiquillas típicas que se han incorporado cumplen su cometido, pero sin resaltar especialmente.

Jugabilidad: 89
Aunque no lo parezca, necesita de unas cuantas partidas de práctica (en las que seguramente no daremos pie con bola), pero después sucumbiremos ante su gran capacidad para divertir.

Diversión: 93
Dispone de modos suficientes, opciones multijugador, un montón de secretos, y el aval de las mejores creaciones de Nintendo... El que se aburra con este juego que se compre un mono.

Opinión:
Quizás a priori esperábamos encontrar en «Mario Tennis» un juego sencillote y entretenido, pero sin muchas posibilidades de ofrecer ni un ápice de "realismo". Pero la verdad es que este cartucho nos ha sorprendido con un comportamiento muy bien simulado de la pelota y de los personajes, y con un control que necesita práctica pero que termina dando mucho de sí. Vamos, que a pesar de que tiene todos los ingredientes de los juegos de Mario, en el fondo la cosa no deja de tener su miga. Está claro, esta pandilla nunca defrauda.







NO DOMES A NUESTRAS CRIATURAS... ¡SUÉLTALAS!

Acepta el reto del primer juego de cartas intercambiables del mundo. En el juego Magic: El Encuentro, nuestras criaturas están listas para la lucha al salir de la caja. La mejor manera de aprender es con un juego de nivel principiante. Contiene todo lo necesario para que un amigo y tú empecéis a jugar.

PRINCIPIANTES



JUEGA EL JUEGO ORIGINAL DE CARTAS INTERCAMBIABLES





Tienes 15 minutos para entrar en el juego. Envíanos este cupón y recibe gratis* un juego de demostración. La mejor manera de descubrir Magic: El Encuentro.

Nombre y apellidos: ....

Dirección: ....

.... E-mail: ....

Remite el cupón a: Devir - Rambla Catalunya 117, pral. 2ona - 08008 Barcelona

* Hasta agotar las existencias.

HC

La evolución del fútbol



Después de una exitosa trayectoria por las 16 y las 32 bits, Konami da el salto a la nueva generación con su flamante simulador de fútbol en una versión que busca la evolución técnica pero también jugable.

De los primeros juegos que llegan para PS2 se espera un salto técnico importante y esta nueva entrega de «ISS» no es una excepción. El trabajo gráfico se presenta soberbio en este juego. Los jugadores lucen un aspecto imponente, se mueven de maravilla y muestran algunos detalles, como las expresiones de los rostros, que confirman el avance tecnológico de las nuevas máquinas. Otros elementos gráficos, sobre todo la perfecta recreación de la césped de los terrenos de juego, completan sin duda uno de los mejores apartados visuales que hemos visto hasta ahora en PS2.

Sin embargo, Konami no ha querido quedarse en un "simple" aprovechamiento de la capacidad técnica de PS2 y ha dado un paso más dentro de la simulación futbolera, sacando partido del otras posibilidades que ofrece esta máquina.

Manteniendo el estilo de simulador puro y duro, «ISS» nos muestra por primera vez la adecuada utilización de los botones analógicos del pad. Esto significa que, con una sorprendente sensibilidad, la fuerza con la que pulsemos cada botón determinará la potencia de cada pase y cada disparo a puerta. Algo que se ha intentado antes, pero nunca con resultados tan perfectos. Sin duda es una forma de acercar más la simulación a la realidad, y aunque al principio pueda parecer complicado, tras unos cuantos partidos se puede dominar esta técnica con soltura, descubriendo una nueva forma de entender el fútbol en las consolas.

Este aspecto se suma al estilo contundente y sin concesiones que caracteriza a esta saga, lo que da como resultado una propuesta dura, pero apasionante si lo que se quiere es disfrutar del fútbol con más posibilidades. Aquí hay que medir cada pase (dirección y fuerza), darle "rosca" a los centros al área (en un sistema parecido a lo que vimos en el primer «Esto es Fútbol»), los disparos requieren no poca destreza y la IA de la máquina esta muy bien ajustada. Además hay movimientos especiales (como la posibilidad de abrir las piernas para dejar pasar el balón) que no se habían visto antes en un juego de fútbol. Desde luego, es muy posible que a algunos este concepto se les atragante, pero si se busca un fútbol apasionante, con el que siempre se aprende algo tras cada partido, esta es la mejor opción.

Claro que, una vez más, «ISS» arrastra sus particulares lacras: no hay clubes, no todas las selecciones cuentan con los nombres reales de los jugadores, y los comentarios en castellano dejan bastante que desear. Si se pasan por alto estos detalles, tenéis ante vosotros todo un mundo futbolístico por descubrir.

Manuel del Campo





- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Fútbol de alta escuela

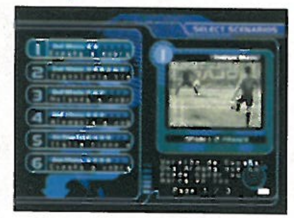





Las posibilidades que se ofrecen durante el juego son alucinantes: balones de espuela, cargas violentas, regates y la opción de dejar pasar el balón entre las piernas, son sólo una muestra de la profundidad del juego.



A competir



Aparte de ligas y copas, el modo Escenario siempre supone un aliciente, con retos reales y actualizados.

Alternativas: *También en PS2 «ISS» se topa con su eterno rival: «FIFA». Las ofertas siguen muy claras: «FIFA» apuesta por un estilo más asequible, unos comentarios soberbios y una lista de equipos abrumadora, mientras «ISS» busca una simulación más compleja y evolucionada. Depende del gusto de cada cual, pues los dos son excelentes.*



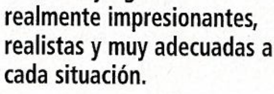


Este completísimo editor resulta ideal para los equipos que no tienen jugadores reales.



El fútbol alcanza una nueva DIMENSIÓN en esta nueva entrega de «ISS».





Las secuencias que nos ofrece el juego son realmente impresionantes, realistas y muy adecuadas a cada situación.



En el apartado táctico, «ISS» ha llegado más lejos que nadie, con opciones sensacionales.

Gráficos: 88

Su aspecto general es soberbio, aunque destacan el diseño de los jugadores y la asombrosa recreación del césped.

Sonido: 70

Los comentarios, aún en castellano, ni se acercan a los de FIFA. Eso sí, los efectos de sonido están muy bien realizados.

Jugabilidad: 87

No es un juego fácil, pero su propuesta puede resultar más sugerente y atractiva por su multitud de posibilidades y su búsqueda de realismo. Ideal para los buenos futboleros.

Diversión: 88

Si se comulga con su estilo, resulta apasionante, a pesar de no contar con equipos de clubes y ofrecer unos comentarios discretos.

Opinión:

Konami ha querido ir más allá dentro del fútbol, y no sólo en cuestiones técnicas, sino también jugables. El perfecto uso de los botones analógicos, las novedades en el control, la inclusión de movimientos especiales inéditos o la sorprendente IA de los jugadores nos ofrecen un fútbol más evolucionado que el que conocíamos en las anteriores consolas.
Por supuesto, sin olvidarnos del sensacional trabajo gráfico. Quizás no se trate de un simulador que se pueda recomendar a todo el mundo, pero se trata de una compra obligada para los futboleros de verdad que no les asusten los retos.

Valoración 87

La apoteosis de la acción online

A pesar del enorme éxito de «Quake II», ID decidió jugársela eliminando cualquier tipo de historia y convirtiendo a «Quake III» en el primer shoot'em up exclusivamente multijugador. Y el resultado no ha podido ser más espectacular.





Las "skins" nos permiten elegir nuestro aspecto en el campo de batalla. Fijáos en el increíble detalle que tienen los luchadores.

Hasta este mes, una de las razones que podían incitar a un jugador a comprarse un PC era disponer de un título online tan impresionante como «Quake III». No obstante, disfrutarlo a una velocidad de juego aceptable y con las opciones gráficas bien aprovechadas requería una inversión cercana a las 200.000 pesetas, entre procesador y tarjeta aceleradora 3D. Pues bien, por si a alguien le quedaba todavía alguna duda de la potencia de Dreamcast, nos llega esta perfecta conversión para la que cualquier calificativo se queda corto.

A nivel técnico, estamos ante uno de los mejores juegos vistos en cualquier consola: los escenarios son impresionantes, los efectos de luz asombrosos, y la velocidad de juego llega a marear por su rapidez. Es decir, que la versión de Dreamcast funciona igual o mejor que la de PC, y sin necesidad de una gran inversión. Una vez dicho esto, vamos a explicar su mecánica, por si a estas alturas alguien todavía la desconoce.

DIVERSIÓN PARA COMPARTIR

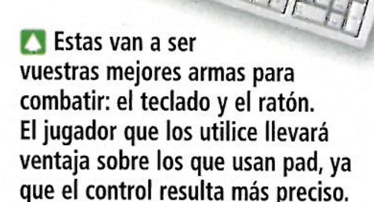
La genial idea que tuvo ID al diseñar «Quake III» consistía en eliminar la historia del modo para un sólo jugador y convertir todos los escenarios en arenas multijugador. La única ley que impera ahora es la de ser el más rápido con el gatillo y el más hábil para esquivar el fuego de los rivales. Así de sencillo y así de efectivo.

Para que os hagáis una idea más clara, podemos decir que debéis olvidaros por completo de avanzar despacio, de pensar lo que hacer o de inspeccionar los escenarios; en este juego lo único importante es disparar constantemente y moverse sin descanso.

El nivel de acción que se consigue con esta simple fórmula es abrumador, sobre todo gracias al perfecto diseño ➤



- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **ID**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

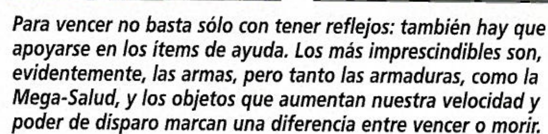


Estas van a ser vuestras mejores armas para combatir: el teclado y el ratón. El jugador que los utilice llevará ventaja sobre los que usan pad, ya que el control resulta más preciso.

Cómo sobrevivir en el campo de batalla









Para vencer no basta sólo con tener reflejos: también hay que apoyarse en los ítems de ayuda. Los más imprescindibles son, evidentemente, las armas, pero tanto las armaduras, como la Mega-Salud, y los objetos que aumentan nuestra velocidad y poder de disparo marcan una diferencia entre vencer o morir.



«Quake III» es INSUPERABLE como juego online, aunque no merece la pena si pensáis jugar sólos.





Cuando veáis esto salid corriendo: un jugador ha cogido el ítem de daño cuádruple y os destrozará de un disparo.

MODOS DE JUEGO PARA TODOS LOS GUSTOS

«Quake III» es un juego pensado específicamente para disfrutarlo en compañía, tanto en la misma consola (hasta cuatro jugadores) como por Internet. Estos modos de juego son comunes para ambas posibilidades.

MULTIJUGADOR



TODOS CONTRA TODOS. *No hay nada que explicar. Agarra el arma, no confíes en nadie y ¡¡¡sálvese quién pueda!!!*



COMBATE POR EQUIPOS. *Se eligen dos parejas y la cosa consiste en ver qué equipo elimina más veces a los rivales.*



TORNEO. *El modo más aburrido. Dos jugadores se enfrentan mientras los otros dos miran y esperan turno.*



CAPTURAR LA BANDERA. *Hay que invadir la base del equipo contrario, capturar su bandera y llevarla a nuestra base.*

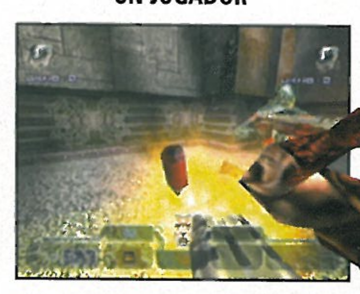
ONLINE





Tenéis las mismas opciones que en multijugador en la misma consola, pero online y contra cualquier grupo de usuarios europeos. Hay más de 600 salas de juego, y un máximo de cuatro jugadores por sala.

UN JUGADOR

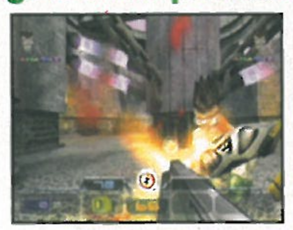


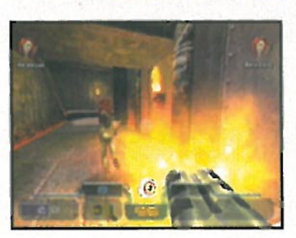


Por si no os apetece jugar online o vuestros amigos no pueden quedar esa tarde, podéis jugar vosotros sólos contra "bots" controlados por la consola. Es mucho más aburrido, pero sirve para entrenarse en las arenas.

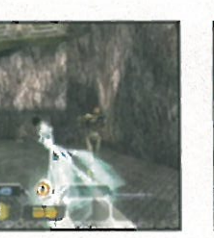


Elige tu arma preferida y... ¡destrúyelos!






La elección del arma en este juego es un punto fundamental para el éxito o la victoria. Hay que conocer muy bien los niveles para saber dónde aparece la Pistola de Plasma, la Escopeta, el Rifle de Rayos, el Lanzacohetes o el Lanzagranadas, conocer sus ventajas en inconvenientes y adaptarlas a nuestro modo de juego.





Alternativas: *Si hablamos de juegos online, de momento sólo tenemos «ChuChu Rocket!», muy distinto en planteamiento pero igual de adictivo. En cuanto a shoot'em ups, no hay (ni habrá en mucho tiempo) nada que pueda igualar a «Quake III».*





▲ El juego está totalmente traducido al castellano, muy útil cuando mandamos mensajes entre jugadores.





▲ *Los teleportadores nos trasladarán a otras zonas del nivel. Su importancia estratégica para huir y para sorprender al rival es muy alta.*

➤ de los escenarios y de los ítems (los justos para sobrevivir). Ni más, ni menos. Pero, ¿cómo se puede jugar a «Quake III»? Como ya hemos dicho, este juego está diseñado para jugarlo en compañía, ya sea hasta cuatro jugadores en la misma consola, o bien conectándonos (entonces con el límite de un jugador por consola) a los servidores de Internet de Sega. Allí nos esperan más de 600 salas donde medirnos contra usuarios europeos. Y muy pronto podremos también jugar con Japón y EEUU, e incluso contra usuarios de PC.

Aunque el juego incluye un modo para un jugador sin conexión online, sólo puede ser considerado como un entrenamiento para el multijugador, por lo que si pensáis jugar así, no merece la pena adquirir este juego. Es el único "pero" de un "acongojante" título que lleva a lo más alto las posibilidades online de Dreamcast.

Rubén J. Navarro

Gráficos: 97

A nivel técnico, este impresionante juego está a años luz de cualquier shoot'em up de cualquier sistema. Para que os hagáis una idea mejor, gráficamente está a la altura de «Soul Calibur» o «Code: Veronica».

Sonido: 93

Música cañera a más no poder enmarca los continuos gritos y el rugir de las armas. Las voces que nos informan de nuestra posición en el ranking no están traducidas, pero pronto os acostumbraréis al "You've lost the lead".

Jugabilidad: 94

Con el pad de Dreamcast no se juega nada mal, pero no hay color si manejáis al luchador con teclado y ratón, en cuyo caso la nota de este apartado sube a un glorioso 98. Eso sí, es más caro...

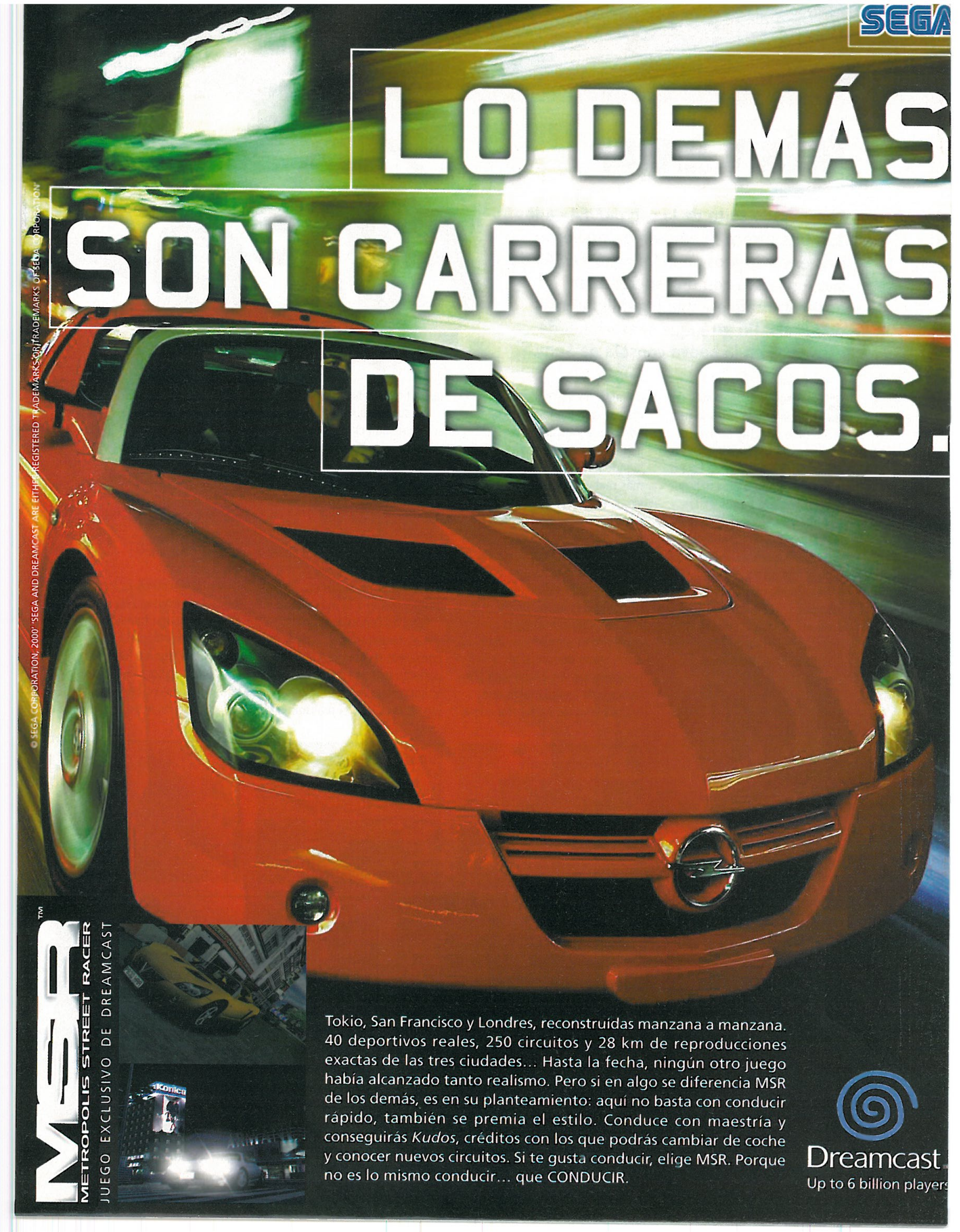
Diversión: 95

Toda y más. Conectar cuatro mandos para los amigos o jugar online y quedarse irremisiblemente enganchado es todo uno. Pero si no pensáis jugar por Internet o en compañía, más vale que os compréis otro juego.

Opinión:

«Quake III» es acción es estado puro. Partiendo de la simple idea de moverse a toda velocidad y disparar sin descanso, ID ha conseguido un juego que disparará vuestra adrenalina a niveles estratosféricos. No hay por ahora otros juegos online de este estilo, pero os aseguramos que de todas formas no tendría rival. Eso sí, no olvidéis que es un título multijugador, y que aburre jugarlo en solitario.




SEGA
LO DEMÁS
SON CARRERAS
DE SACOS.
© SEGA CORPORATION, 2000. "SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION"
MSR™
METROPOLIS STREET RACER
JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST
Tokio, San Francisco y Londres, reconstruidas manzana a manzana. 40 deportivos reales, 250 circuitos y 28 km de reproducciones exactas de las tres ciudades... Hasta la fecha, ningún otro juego había alcanzado tanto realismo. Pero si en algo se diferencia MSR de los demás, es en su planteamiento: aquí no basta con conducir rápido, también se premia el estilo. Conduce con maestría y conseguirás *Kudos*, créditos con los que podrás cambiar de coche y conocer nuevos circuitos. Si te gusta conducir, elige MSR. Porque no es lo mismo conducir... que CONDUCIR.
Dreamcast
Up to 6 billion players

Más y mejor

El esperado salto de la saga «*FIFA*» a los 128 bits ofrece lo que era de prever. Nos encontramos con el mismo «*FIFA*» de siempre, pero con un espectacular acabado gráfico y una jugabilidad más depurada. Un arranque sensacional de esta saga en la nueva consola de Sony.

Es evidente que las señas de identidad de la saga se han mantenido intactas en esta nueva andadura de *FIFA*. Desde luego, resulta lógico que EA no haya abandonado un estilo que le ha reportado tantos éxitos, y su objetivo parece que ha sido afinar un poco la jugabilidad, retocar los aspectos más básicos (fluidez del juego, comportamiento de los jugadores...) y, sobre todo, aprovechar las posibilidades técnicas que ofrece PS 2.

En cuanto a la primera premisa, no hay nada que objetar, aunque tampoco nada por lo que entusiasmarse. El juego resulta más fluido, sí, y los jugadores tienen una respuesta más real, pero el concepto de simulación es demasiado parecido al de las versiones de 32 bits. Sin duda, en este sentido se podía haber esperado algo más revolucionario, como podrían haber sido nuevas posibilidades en los partidos o algunas variaciones en el concepto de simulación. Pero claro, como decíamos al principio, tal vez EA no está por la labor de cambiar algo que hasta ahora les ha funcionado a las mil maravillas...

Por supuesto, el salto técnico sí que resulta clamoroso. Las diferencias gráficas con las últimas versiones de PlayStation son abismales, e incluso en el apartado sonoro nos encontramos con una retransmisión perfecta, totalmente sincronizada con el juego y que contribuye sobremanera a aupar la ambientación a lo más alto.

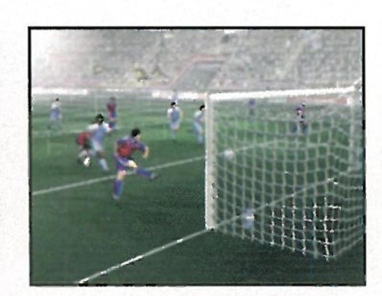
Pero volviendo al apartado visual, tenemos que recalcar que podremos recrearnos con el perfecto uso de las sombras, con el impresionante diseño de los jugadores o con el realismo de las animaciones. Por supuesto que las enormes posibilidades de PS2 permitirán que se llegue mucho más lejos en este tema, pero como comienzo, no está nada, pero que nada mal.

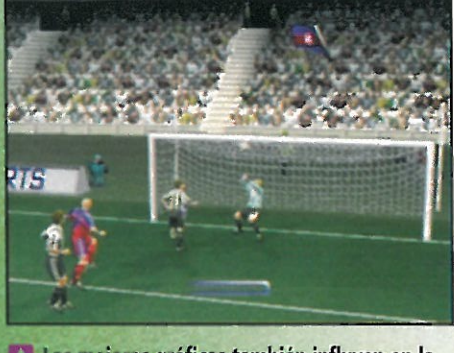
No faltan, como es lógico, las miles de opciones, equipos y modos de juego habituales en la saga, lo que completa un excelente juego de fútbol, un *FIFA* que nos abre las puertas a la nueva generación.

Manuel del Campo









Las mejoras gráficas también influyen en la jugabilidad, ofreciendo una mayor fluidez en el juego y una respuesta más ágil de los futbolistas.



Tipo: **Deportivo**
Compañía: **EA Sports**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **Castellano**



Este primer contacto de «FIFA» con PS2 mantiene el ESTILO de toda la saga, pero con un apartado técnico ESPECTACULAR.



Como si fueran reales



En la opción para editar jugadores se puede apreciar el sensacional trabajo que ha llevado a cabo EA a la hora de diseñar a los futbolistas. Muchos de ellos muestran un parecido enorme con los jugadores reales, algo que también se aprecia durante los partidos.

Alternativas:

Una vez más, la gran alternativa es «ISS», que muestra un apartado gráfico ligeramente superior y una simulación más profunda, pero carece de las enormes posibilidades de «FIFA» y su apartado sonoro está muy por debajo.









Las secuencias que aparecen en determinadas situaciones muestran con claridad el gran salto técnico dado en esta versión para PS2.



En este «FIFA» podemos participar en una temporada completa (liga, copa y Champions), disputar un mundial o crear torneos propios. Inacabable, vamos.



Gráficos: 87

El salto con respecto a los juegos de PlayStation es considerable. Diseños, animaciones y efectos visuales se muestran con una calidad sobresaliente.

Sonido: 92

Cuesta pensar que se pueda mejorar el trabajo realizado por Paco González y Manolo Lama. Los efectos tampoco son mancos.

Jugabilidad: 86

Sigue siendo el *FIFA* de siempre, aunque ligeramente mejorado en cuento a la fluidez del juego y al comportamiento de los jugadores. Ideal para todos los públicos.

Diversión: 88

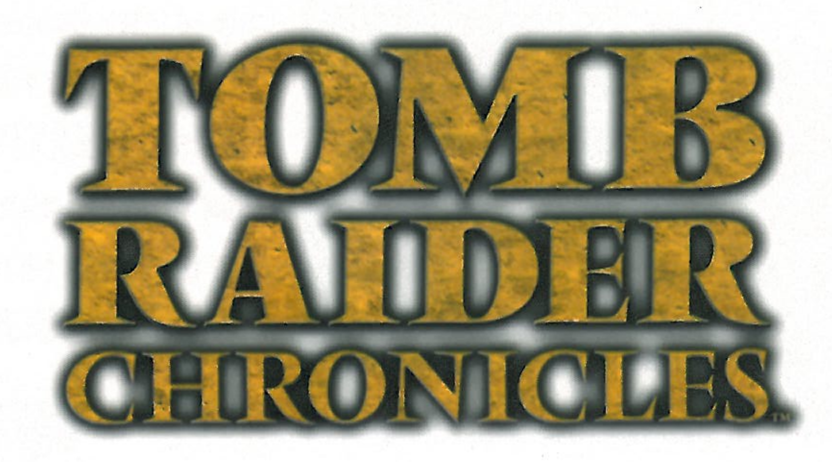
Cientos de equipos, miles de opciones, comentarios de lujo, un estilo de juego asequible, un gran apartado gráfico... ¿Crees que te puedes aburrir con esto?

Opinión:

¿Era éste el «FIFA» que esperábamos en PS2? Pues podríamos decir que sí, pero la verdad es que muchos suspirábamos por encontrar alguna sorpresa más, especialmente en el apartado jugable. Y es que EA nos ofrece un sensacional alarde técnico y se aprovecha de ello para introducir ligeras mejoras en el desarrollo de los partidos, pero lo cierto es que estas novedades resultan escasas comparadas con ese gran salto tecnológico. Se trata de un excelente juego de fútbol, sin duda, tan divertido como vistoso y lleno de posibilidades, pero no ofrece nada realmente diferente.

Valoración 87

Bye Bye, Lara



Pero, ¿no estaba muerta Lara? Así parecía dárnoslo a entender el trágico final de «The Last Revelation». Es probable que pronto "resucite" en PS2, pero mientras tanto, nada mejor que darle un repaso a sus aventuras más interesantes en este quinto y último capítulo de PlayStation.





Es evidente que, con el tirón de ventas que tiene la serie «Tomb Raider», Core no se ha resistido a lanzar el tradicional capítulo nuevo de cada Navidad. Pero no deja de sorprender la astucia con que se lo han montado para "justificar" su aparición, pues, como recordaréis, Lara quedó aplastada bajo un montón de rocas en «The Last Revelation».

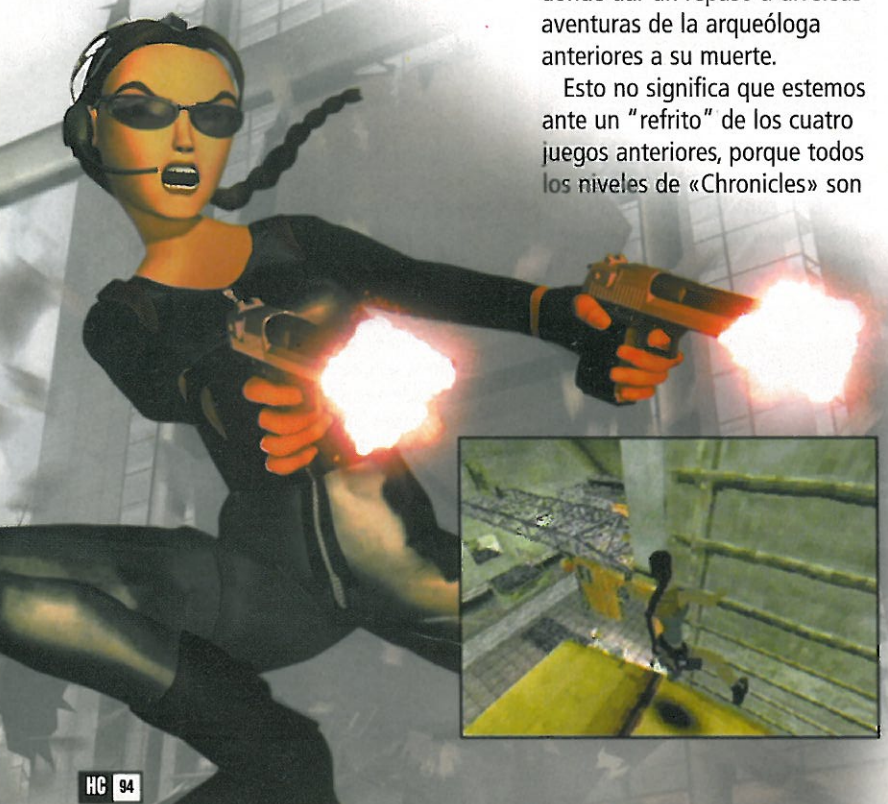
Por eso, sus creadores han tomado una de las dos alternativas que quedaban: resucitarla (cosa que han preferido reservar para PS2), o hacer una especie de "revival" donde dar un repaso a diversas aventuras de la arqueóloga anteriores a su muerte.

Esto no significa que estemos ante un "refrito" de los cuatro juegos anteriores, porque todos los niveles de «Chronicles» son inéditos y originales. Aclarado esto, la siguiente pregunta que os rondará por la cabeza será seguramente ésta: ¿aporta realmente algo nuevo a la serie?

La respuesta, para no andarnos con rodeos, es que no. Estamos ante un juego que parte del motor gráfico de «The Last Revelation» (el más depurado de la serie) para ofrecernos más puzzles, más niveles laberínticos y más Lara. Y es que más que de novedades, tenemos que hablar de aspectos que se han pulido respecto a los juegos anteriores. Por ejemplo, se aprecia una mejora a la hora de girar los escenarios, que ahora se mueven más rápido al cambiar el ángulo de visión. También se nota un cuidado muy grande a la hora de diseñar los niveles, de tal manera que no hay puntos muertos y que los puzzles nos van guiando de una forma lógica a través de ellos.

Junto a esto, hay que hacer mención especial a un detalle que alegrará a todos los amantes de la segunda entrega de la saga. Core ha incluido bastantes más momentos de acción, con enemigos muy originales que aparecen tanto a lo largo de los niveles como en momentos culminantes, y que añaden ese "toque arcade" que muchos echábamos de menos.

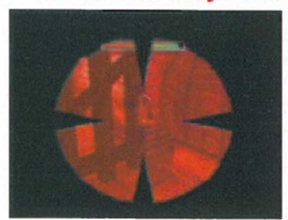
Por supuesto, todo esto está muy bien, pero en el fondo el mayor atractivo del juego es poder ver las distintas facetas de nuestra querida Lara en varios momentos de su (¿malograda?) vida. A través del relato que Jean Yves, el mejor amigo de Ms. Croft, hace a sus padres tras el entierro, podemos asistir a un resumen de sus ➤

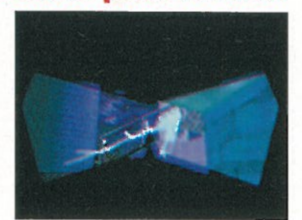




- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Los utensilios imprescindibles para avanzar



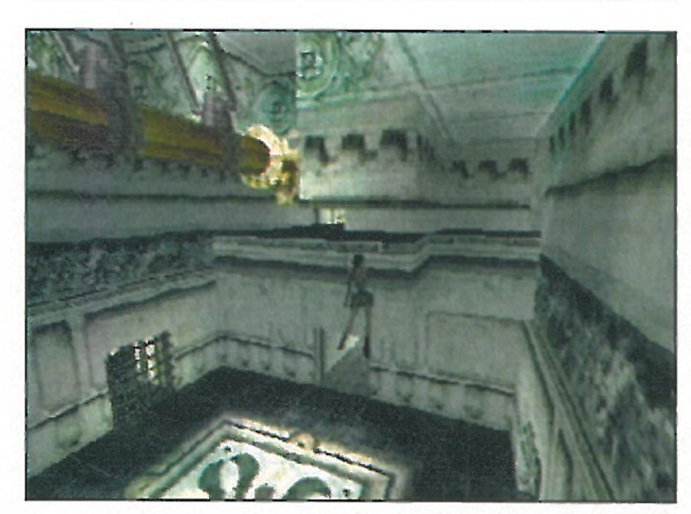


Como en el capítulo anterior, Lara puede combinar objetos de su inventario. Por ejemplo, puede montarse la mirilla láser de la izquierda, imprescindible en muchos puzzles. Por cierto, así de bien (derecha) ve Lara el mundo a través de sus gafas de "Matrix"



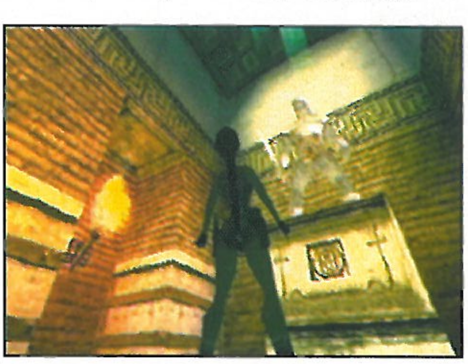






Los cambios de perspectiva con cámara estática en momentos de especial dificultad para aumentar la tensión, son muy frecuentes en esta entrega.

Este resumen de la vida de Lara es un juego excelente, aunque NO APORTA novedades.





Las edades de Lara





Aquí la tenéis. Da igual cómo se vista (a lo Matrix o con traje de camuflaje), o que tenga 16 tiernos añitos, Lara sigue siendo todo un goce para nuestros sentidos. La verdad es que es un toque que da bastante diversidad al juego.

Alternativas:

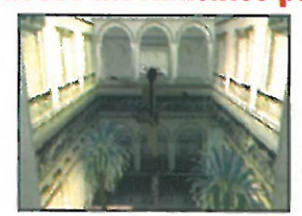
Por supuesto, los otros cuatro «Tomb Raider», si todavía no los tenéis, son la única alternativa a esta quinta entrega de la saga, y además ahora los podéis encontrar en Platinum.



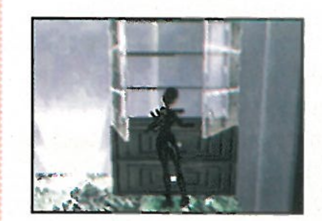




Nuevos movimientos para antiguas aventuras









Lara ha aumentado su amplio abanico de movimientos y ahora puede caminar como una experta funámbula sobre la cuerda floja, abrir puertas a patadas demostrando que no hay nada que se le ponga por delante, o interactuar con el entorno examinando partes del escenario.

Más carga de acción



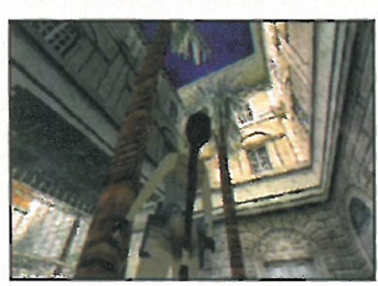






«Chronicles» recupera parte de la acción que tenía «TR2» incluyendo más abundancia de enemigos, algunos francamente originales, como una encarnación del dios romano Marte, o un gigantesco yelmo mecánico.





La calidad gráfica de «Chronicles» es muy alta, aunque no logra alcanzar la vistosidad conseguida en los escenarios de Egipto de «Tomb Raider. The Last Revelation».

Los puzzles vuelven a ser la clave del juego





Aunque hay que saltar, trepar, correr, nadar y disparar, el verdadero reto de este quinto «Tomb Raider» siguen siendo los puzzles. Para superarlos tendremos que "estrujarnos la sesera" durante horas, aunque el nivel de dificultad está muy equilibrado.





aventuras en Roma, en un submarino ruso, en una misteriosa isla irlandesa y en un enorme rascacielos propiedad de Von Croy. Esto nos permite volver a ver a la Larita de 16 años que controlamos brevemente en el nivel de introducción de «TLR», y lo que es más interesante, a la señorita Croft vestida con latex negro "a lo Matrix" o con traje de camuflaje ártico.

El nuevo vestuario también le permite a nuestra "diva" poner de manifiesto algunos movimientos nuevos, como mantener el equilibrio sobre una cuerda floja o abrir puertas a patadas (aunque la verdad es que no sabemos porqué no los ha utilizado antes si se supone que ya los conocía...) En fin, que como ya os habréis dado cuenta, se trata de pequeños toques aquí y allá que probablemente hagan de este «Tomb Raider» el más cuidado de la saga, lo cual no significa que sea ni mucho menos el mejor. Más bien estamos ante un juego estupendo, como los anteriores, pero que pese a las mejoras no deja de ser más de lo mismo, con lo que ello supone de bueno y de malo. ¿Lo bueno? Que tenéis una aventura a la que dedicarle muchas, muchas horas y que os va a encantar. ¿Lo malo? Que ya sabéis lo que os espera antes de meterlo en la consola. A fin de cuentas se trata de otro «Tomb Raider»...

Rubén J. Navarro

Gráficos: 85

Salvo los giros de la cámara, que son un poco más rápidos, no hay cambios respecto a «TLR», que incluso resultaba más agradecido debido a los exteriores de Egipto.

Sonido: 87

Como siempre, la tensión se consigue conjugando el silencio con efectivos toques de música en momentos culminantes. El doblaje al castellano está bien conseguido.

Jugabilidad: 88

Pocas sorpresas aquí. Si ya habéis jugado antes a cualquier «Tomb Raider» no tendréis problema alguno con el control, incluso con el par de movimientos nuevos, que son muy sencillos de aprender.

Diversión: 89

Al igual que los capítulos anteriores, es una buena inversión en horas de juego, y el hecho de que haya más combates nos ha gustado mucho. Por lo demás, todo sigue igual: pasaréis semanas pensando en los puzzles y repitiendo ese salto que no os acaba de salir.

Opinión:

«Chronicles» se puede considerar un disco de misiones, más que una continuación en el sentido estricto de la saga. Esto tiene una ventaja, ya que los cuatro capítulos que repasan la vida de Lara le dan mucha variedad, y la inclusión de más combates mejora el ritmo de juego respecto a las dos últimas entregas. Pero pese a ser un juego estupendo, vais a encontrar la misma mecánica de siempre, algo que os puede cansar... ¿o tal vez no?



Valoración 85

Al rebufo de otros grandes de la velocidad

La velocidad es el género mejor nutrido de cuantos han comenzado su andadura junto a PS2, y no sólo gracias a los títulos de coches. Aquí llegan las motos de Namco para demostrar que la velocidad sobre dos ruedas también puede resultar apasionante.



Resulta obvio que «Moto GP» nació en los salones recreativos. Ni la licencia del campeonato de 500 cc, ni la inclusión, un tanto artificiosa, de 3 nuevos modos de juego consiguen que este simulador -que, por cierto resulta muy divertido-, obtenga la profundidad necesaria. Pero vayamos por partes.

Este juego posee un apartado técnico notable, en el que destacan especialmente la soberbia sensación de velocidad y el atractivo modelado de las motos, eso sin contar con que el sensacional sistema de control ha sido, por fin, capaz de borrar el oscuro recuerdo que nos han dejado las anteriores presencias de las 2 ruedas en otras consolas.

Han hecho falta 128 bits para que, de una vez por todas, nuestra moto se comporte "como las de verdad". Ni movimientos demasiado bruscos, ni tumbadas imposibles, «Moto GP» apuesta por una extraordinaria sensibilidad en el giro ("tirando" de freno más de lo que nos gustaría), que además podemos configurar para acercarse más o menos a la simulación. Evidentemente, con estas premisas y con un comportamiento de los contrarios equilibrado e inteligente, las carreras resultan realmente emocionantes.

Pero llegados a este punto, no podemos reprimir nuestra desazón, ya que los 5 circuitos reales que se han trasladado al compacto se quedan demasiado cortos sea cual sea nuestro nivel de pilotaje (que no resulta difícil mejorar con un poco de práctica).

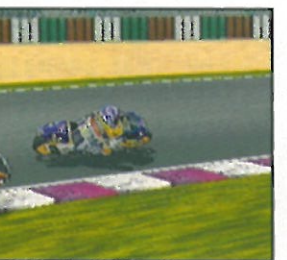
Es cierto que Namco ha intentado solventar este serio problema con un modo "challenge" que nos invita a coleccionar cartas con cada victoria, aunque este aliciente añadido también se termina pronto, y finalmente lo único que nos anima a repetir una carrera es descubrir el impresionante nivel de detalle que contienen las pistas, muy superior al de cualquier otro título de carreras.

El balance final nos deja cierto sabor agridulce, puesto que a la mejor y más divertida competición sobre dos ruedas se opone su escasísima vida de juego.

Seguro que a los amantes de las motos les bastará y les sobrará su ajustada jugabilidad y su equilibrado sistema de control, pero el resto de usuarios quizás encontrarán a este juego un tanto limitado.

David Martínez

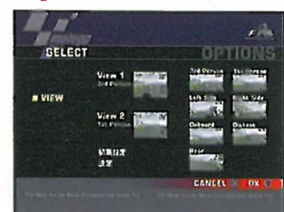






- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Perspectiva variable

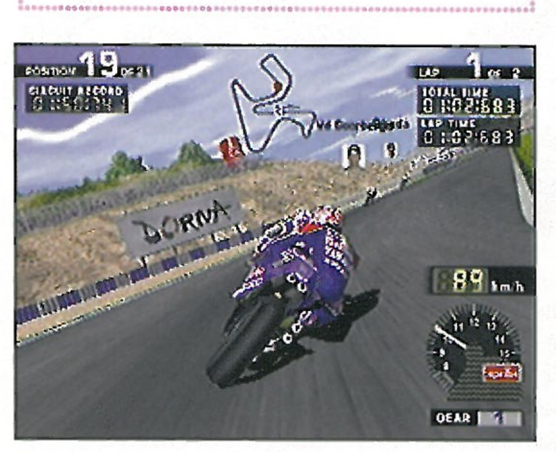


Antes de cada carrera podremos configurar qué dos perspectivas vamos a poder escoger en pista, aunque las más jugables son las dos iniciales.

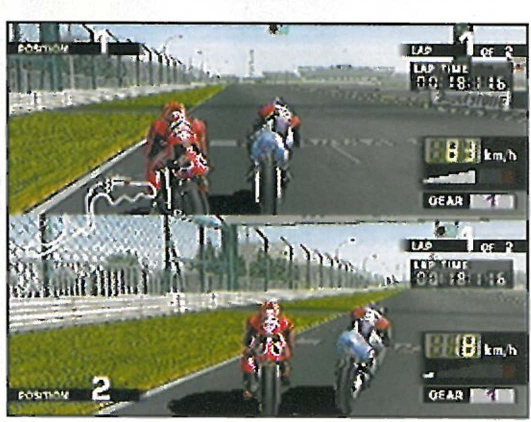




Los corredores contrarios tienen un comportamiento muy acorde al nuestro, lo que ayuda a que las carreras resulten muy emocionantes.



La licencia del Campeonato del Mundo de 500 cc permite que aparezcan motos, escuderías y pilotos (que incluso muestran sus rostros) de la temporada pasada.









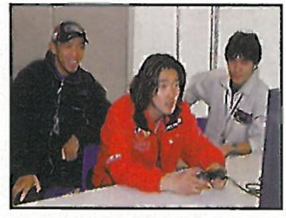
Alternativas:

Si estáis buscando un buen juego de velocidad para PS2, «Ridge Racer V» es superior, aunque «Moto GP» es el único título de motociclismo disponible. No es el juego definitivo, pero tampoco os va a defraudar.



«Moto GP» destaca por sus gráficos y un sistema de control REALISTA, aunque SE QUEDA CORTO en cuanto a opciones.

El modo challenge





Con cada victoria «Moto GP» nos premia con unas fichas coleccionables con imágenes curiosas, nuevos corredores y fotos de los circuitos. Éste es el único modo, junto con la opción "season", de prolongar la vida de juego del arcade de Namco.



Por fin nos enfrentamos a un sistema de control equilibrado entre el arcade y el comportamiento real de una moto.

Gráficos: 83

El modelado de las motos podía haberse mejorado, pero la sensación de velocidad y el diseño de los circuitos son espléndidos.

Sonido: 75

Namco ya nos tiene acostumbrados a unas buenas composiciones para acompañar el rugido de los motores, aunque esta vez pasan bastante desapercibidas.

Jugabilidad: 84

El mejor apartado del compacto, especialmente si jugamos con acelerador y dirección en los "sticks" analógicos. Con un poco de práctica os costará bajar del pódium.

Diversión: 76

Las carreras resultan realmente emocionantes, aunque «Moto GP» pierde toda su fuerza por las mínimas diferencias entre las máquinas y por su escaso número de circuitos y opciones.

Opinión:

Esperábamos mucho más de una conversión que, si bien resulta muy emocionante de jugar, no ha podido deshacerse de su "herencia" de recreativa y se queda corta en cuanto a posibilidades y duración. Visualmente muy atractivo, sobresaliente en su control y demasiado corto en su esperanza de vida, «Moto GP» sale airoso del compromiso de cubrir el hueco de las motos en el catalogo de PS2, pero eso no significa que sea capaz de competir con los grandes títulos de velocidad que se avecinan. Eso sí, si te apasionan las motos, te lo vas a pasar en grande.

Valoración 80

Dicen que la mayor virtud de un juego es que te permite hacer cosas que en la realidad no sería posible llevar a cabo. ¿Lo crees tú también? Entonces, quizá debas echarle un vistazo a este alucinante título.

Artistas callejeros
Jet Set Radio



La policía tratará de cazarnos utilizando todos los medios a su alcance.

Cuando todos los géneros del catálogo de una consola poseen juegos de un nivel considerablemente elevado, en muchos casos la mejor opción puede ser "salirse del tiesto", y crear un concepto totalmente diferente, para sorprender al usuario y atraer así su atención.

Pues bien, en un momento en el que esta filosofía se encuentra en su mayor apogeo en Dreamcast -con títulos del tipo «Space Channel 5» y «Samba de Amigo» como mejores ejemplos-, llega ahasta esta consola «Jet Set Radio», perfilándose como uno de los juegos con más posibilidades de cara a las próximas Navidades.

Mucho se ha oído hablar de este título, y del abrumador éxito que ha cosechado tanto en Japón como en tierras estadounidenses, aunque hay que reconocer que no es fácil entender por qué resulta tan divertido sin haberlo probado antes. Y es que se trata de uno de esos juegos que desconcierta un poco en el primer contacto, pero en 5 minutos consigue dejarte pegado a la pantalla hasta que te lo acabas. Pero empecemos por el principio.

HACIENDO EL GAMBERRO

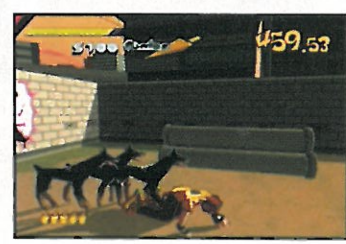
La cosa va de una pandilla de adolescentes "skaters" que viven en las calles de una ciudad llamada Tokyoto. Les gusta salir a patinar por las calles, subirse por las paredes, hacer acrobacias y, por encima de todo, pintar graffities. El problema es que existen otras pandillas rivales, que tratan de usurparles su territorio, así como un jefe de policía, digamos que un poco en contra del "modus operandi" de estas pandillas urbanas (y que encima cuenta con todo un ejército a su mando).

Total, que nos veremos inmersos en una lucha callejera a través de un montón de fases en las que pelearemos con los "skaters" rivales por llenar las paredes de graffities, mientras a la vez esquivamos golpes, balas, gases lacrimógenos, misiles y demás armas con que nos atacan las fuerzas de seguridad. Pero lo mejor de todo, es que es posible realizar todas estas acciones -y algunas más- utilizando únicamente los dos gatillos del mando (el izquierdo para pintar y el derecho para acelerar), el botón A para saltar y el stick analógico.

El resultado es un juego increíblemente divertido y que posee un desarrollo realmente ►

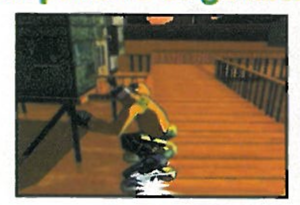






- Tipo: **Acción/plataformas**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Una pandilla de gamberros






El grupo de skaters que podréis llegar a controlar en el juego se compone de unos 14 personajes, aunque para sacarlos todos tendréis que sudar tinta (para pintar los graffities, claro).






Con este GENIAL título sentirás la auténtica EMOCIÓN de ser un patinador CALLEJERO.



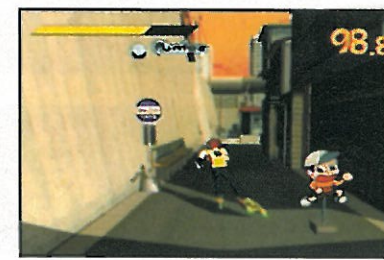
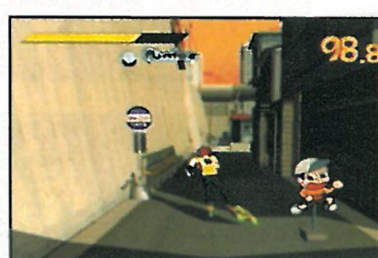
Alternativas: *Si eres un fanático del skate en general, lo más parecido que existe es el «Tony Hawk», pero su sistema de juego es completamente diferente, ya que aquél se centra plenamente en la habilidad con el pad.*





Las zonas en las que debemos pintar, para pasar de fase, se encuentran señaladas por flechas.




El sistema para pintar los graffities se basa en realizar determinados movimientos con el stick analógico.



Maestros del skate

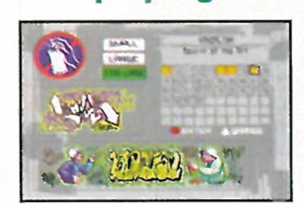




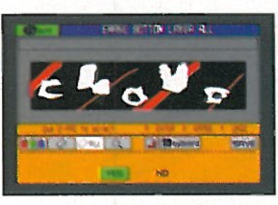

Cuando se enfundan sus flamantes patines en línea, los personajes de «Jet Set Radio» son capaces de realizar todo tipo de espectaculares movimientos, ya sean saltos, deslizarse sobre barandillas, agarrarse a parachoques...



Crea tu propio graffitie



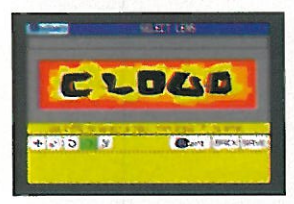
Aunque en los escenarios existen graffities ocultos que podemos coleccionar...



...también podemos dibujar nuestras propias creaciones a mano alzada.



Después se le pueden aplicar varios efectos gráficos (zooms, deformaciones, etc.).



Una vez finalizado, se puede grabar en la VMS, y después usarlo en el propio juego.



Será necesario desarrollar una gran habilidad para patinar en cualquier parte del escenario, ya sea para escapar de la policía o alcanzar zonas importantes de los decorados.





Los textos (no así las voces) del juego están traducidas al castellano.









frenético, con el que las horas se nos pasarán volando mientras buscamos botes de pintura, huimos de la policía, realizamos acrobacias y peleamos contra el implacable paso del tiempo.

Además, no podemos olvidar el excepcional trabajo realizado en la parte técnica, que destaca especialmente por la utilización de un tipo de gráficos estilo dibujos animados muy simpático y apropiado para este juego. Además, podremos disfrutar de una de las mejores bandas sonoras hard-core que se han esuchado nunca en un videojuego.

Desde luego, los usuarios de DC que busquen un juego divertido, que exija una cierta habilidad y sea muy original, lo tienen ante sus narices.

Roberto Ajenjo

Gráficos: 88

El "look" de dibujos animados es, posiblemente, uno de los mayores aciertos del juego. Los escenarios, por su parte, tienen un tamaño y una cantidad de detalles realmente enormes. Toda una delicia visual.

Sonido: 85

Las voces no están traducidas, pero la banda sonora hip-hop es de lo mejorcito que se ha oído en Dreamcast. No podréis dejar de mover el pie mientras jugáis.

Jugabilidad: 85

Los controles son extraordinariamente simples y muy intuitivos, permitiendo al tiempo un montón de movimientos. Sólo se deberían haber retocado un poco las imprecisiones en los saltos y la cámara.

Diversión: 90

Si lo probáis, sucumbiréis ante su alto ritmo de juego y su gran capacidad para manteneros pegados a la consola. Un juego largo y muy, muy original.

Opinión:

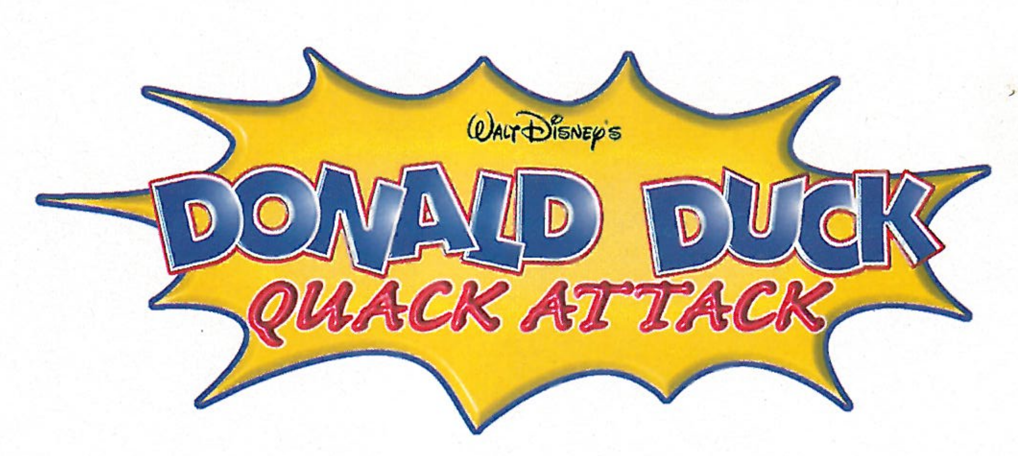
Su revolucionario sistema de juego, que se desmarca por completo de cualquier cosa conocida hasta el momento, lo convierte en título único dentro del catálogo de la consola de Sega.
Si encima contamos con un apartado gráfico inédito y una banda sonora a la altura de las mejores producciones "hard-core" del momento, no nos extraña que este juego se haya convertido un título auténticamente de culto.
Es largo, diferente, divertido, y muuuy recomendable.



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Disney**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

¿Cua, cua? ¿Pues cuá va a ser? ¡Donald!

Disney sigue lanzando a sus mejores personajes al circo de los videojuegos. Su propuesta esta vez nos lleva a rescatar a Daisy (la sempiterna novia de Donald) de las garras del pérfido brujo Merlock, en un plataformas que recupera el estilo clásico.



Y es que los más veteranos tendréis la sensación de volver a los juegos que esta firma nos proporcionaba en los años de las 16 bits, cuando creó algunos de los mejores plataformas de la historia.

Donald toma el protagonismo absoluto en esta ocasión (bueno, una parte es para su primo Narciso), moviéndose en un plataformas pseudo 3D en el que algunas fases tienen scroll lateral y otras, frontal.

El plan es rescatar a su novia antes que su pariente y competidor, Narciso, con las ayudas del inventor Tarconi. Para ello, buscaremos las piezas de puzzle diseminadas por los niveles, que abren el enfrentamiento con el jefe de área. Además, si liberamos a los juguetes encantados de sus sobrinos, accederemos a algunos niveles especiales. Si los superamos, podremos repetir los retos normales en el modo Time Attack, compitiendo contra los tiempos de nuestro primo.

El juego sale bastante bien parado gráficamente, con unos diseños coloristas y llenos de detalles y unas animaciones más que decentes.



Eso sí, quizá los más experimentados lo encuentren demasiado fácil, pues el juego sólo se complica algo en su segunda mitad. Pero, sin lugar a dudas, los jovencitos de la casa lo pasarán en grande, pues el juego resulta agradable y entretenido, que es de lo que se trata, ¿no?.



Al romper los récords de Narciso en un área, nos dará un traje nuevo útil para otro reto.



Es recomendable recoger las estrellas que hay en cada nivel. Con 100 obtendremos una vida extra.

Gráficos:	81
Sonido:	78
Jugabilidad:	85
Diversión:	79

Opinión:

Nos encontramos ante un cartucho que es recomendable para todo aquel que quiera pasar un buen rato delante de un juego de plataformas. Quizá resulte un poco facilón para los más curtidos en estas lides y se eche en falta algún minijuego que diera más variedad, pero sabe entretener y está mimado estéticamente.

Valoración 80

SEGA

¿DE QUÉ SIRVE BATIR UN RÉCORD SI NO PUEDES CONTARLO?

CONSIGUE GRATIS EL MICRÓFONO DREAMCAST Y EL JUEGO PLANET RING.

(4 JUEGOS EN UNO)

Ahora, conéctate a Internet desde tu Dreamcast y si te das de alta en la Tarifa Plana de Telefónica, te regalamos este alucinante micro y el juego Planet Ring con el que podrás utilizarlo. Prepárate, muy pronto podrás retransmitir on-line todas tus batallitas.



Carátula no definitiva



Up to 6 billion playe

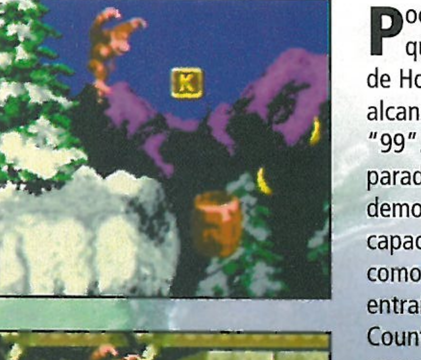
Con la Tarifa Plana podrás jugar on-line de 18:00 h a 08:00 h, de lunes a viernes, y 24 horas los sábados, domingos y festivos de carácter nacional. Esta promoción es válida hasta fin de existencias. El mando de control no se incluye con el Dreamcast Microphone.



El mejor juego de Game Boy Color

Así de clarito os lo queremos dejar desde el principio. Rare ha conseguido superarse con esta conversión del clásico plataformas de SNES creando la mayor obra maestra que hemos visto para la portátil de Nintendo.





Pocos han sido los juegos que, desde el primer número de Hobby Consolas, han alcanzado una puntuación de un "99". Han sido títulos excelsos, paradigmáticos en su género, y demostrativos de la máxima capacidad de una consola. Y como sin duda recordaréis, el entrañable «Donkey Kong Country» para SNES fue en su momento uno de esos "elegidos para la gloria". De eso hace ya seis años, pero ahora Rare ha querido darnos un regalo a todos los poseedores de Game Boy Color trasladando ese juegazo a un fabuloso cartucho que desafía los límites de los 8 bits de Nintendo. Seguro que con sólo mirar las pantallas ya veis que el apartado gráfico de «DKC» resulta más propio de una consola de 16 bits, pero es que tanto la jugabilidad como la diversión rayan a la misma altura y brillantez.

Por si alguno os perdisteis el original de SNES, os vamos a resumir de qué va este plataformas. Alternando el manejo de Donkey y Diddy tenemos que recorrer siete fases (divididas a su vez en varios niveles), recolectando todas las bananas que los malvados Kremlings le han robado a nuestros monos. La gracia está en que cada nivel tiene decenas de detalles que nos podemos perder si no exploramos a fondo: habitaciones secretas, ítems ocultos, fases de bonus... Es decir, que aunque terminéis de recorrer todas las fases volveréis a jugarlas una y otra vez hasta encontrar el último plátano escondido.

Por supuesto, además de largo y variado, «DKC» resulta una auténtica delicia a la hora de jugar. El control es sencillamente perfecto, las animaciones de los gorilas rayan la genialidad y el diseño de los niveles es, por increíble que parezca, exactamente igual que en la versión de SNES.

En fin, que en nuestra opinión estamos ante el mejor juego jamás creado para esta consola. ¿A qué esperáis para ir a comprarlo?

Rubén J. Navarro





- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Rare**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

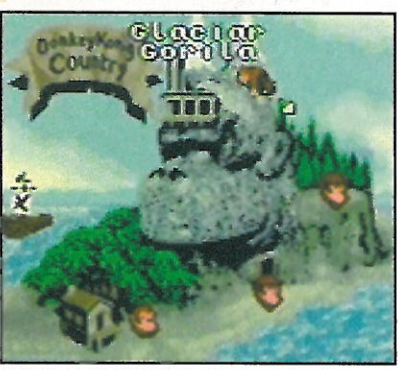
¡Y además, minijuegos para compartir!





Rare ha incluido dos pequeños extras que se pueden jugar en solitario o con cable link: en el primero hay que pescar lo más posible, y el segundo es un juego de puntería.

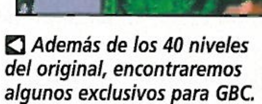
Game Boy Color ya tiene su juego DEFINITIVO gracias a esta perfecta conversión de Rare del clásico de Super Nintendo.





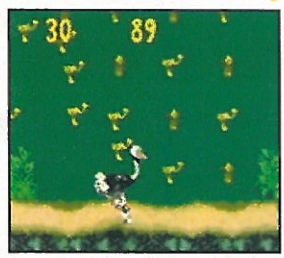


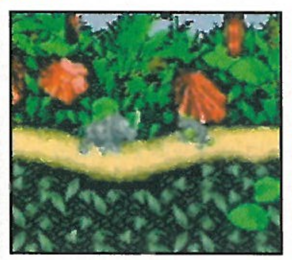




Además de los 40 niveles del original, encontraremos algunos exclusivos para GBC.

El reino animal nos ayudará





Recogiendo ítems con forma de animal controlaremos a Rambi (el rinoceronte), Enguarde (el pez espada), Winki (la rana) o Expresso (la avestruz) en fases tanto del juego como de bonus.



Alternativas: No hay ningún plataformas mejor que éste en Game Boy, aunque «Wario 3» y «Rayman» son las siguientes opciones.





El desarrollo del juego consiste principalmente en saltar, recoger cientos de bananas, y encontrar las letras que forman la palabra "Kong".



Durante el recorrido os encontraréis con Funky, Candy y el viejo Cranky, que os ayudarán a avanzar.



Igualito que su "papi"





Las fases acuáticas y el divertido paseo en vagoneta por la mina mantienen la misma rapidez y diversión que el original de SNES. Increíble.

Gráficos: 99

Una imagen vale más que mil palabras. Es increíble, repetimos, increíble, la calidad visual, las animaciones y la suavidad de scroll de este juego. Ver para creer.

Sonido: 92

No hemos podido contener la emoción al escuchar unas melodías que en su día quedaron grabadas en lo más profundo de nuestro sentido auditivo. No aporta nada más, pero tampoco lo necesita.

Jugabilidad: 99

Impecable. Es el juego que mejor control presenta de todo el catálogo de Game Boy (con permiso de Wario), coronado por unas animaciones de lujo.

Diversión: 99

Terminar los más de 40 niveles no es fácil, y conseguir el 100% de los ítems y secretos os puede llevar semanas. Además, tiene ese punto justo de dificultad que te pica y no te deja separarte de la consola. Una inversión segura para las vacaciones de Navidad.

Opinión:

Si «Donkey Kong Country» ya resultaba genial en su versión de SNES, imaginad lo que supone poder llevároslo de paseo manteniendo toda su diversión y calidad gráfica. Gracias a Rare (que algún día nos contarán cómo lo hacen) los 8 bits de GBC se han multiplicado por dos y podemos disfrutar, no ya del más completo y adictivo plataformas, sino del mejor juego del extenso catálogo de esta consola, que ya es decir. TOTALMENTE IMPRESCINDIBLE.

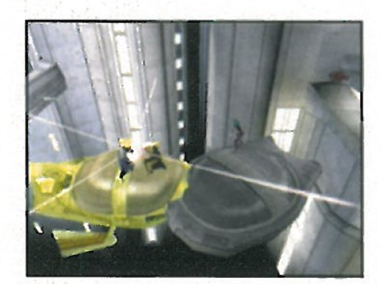


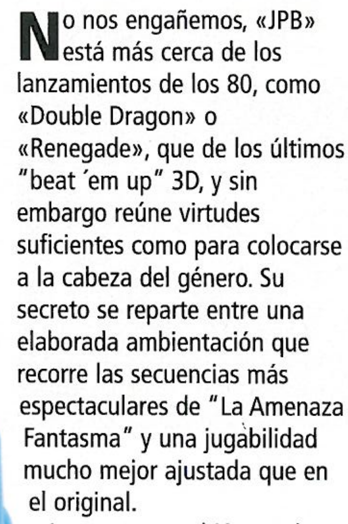
Tipo: **Beat'em up**
Compañía: **Lucasarts**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Un estremecimiento de la Fuerza

Parece que los usuarios de DC están condenados a disfrutar adaptaciones de dudosa calidad cuando se trata de jugar a Star Wars. Si «Racer» era un calco de la versión PC, ahora le toca el turno a la versión del «JPB» de PlayStation.







No nos engañemos, «JPB» está más cerca de los lanzamientos de los 80, como «Double Dragon» o «Renegade», que de los últimos "beat ´em up" 3D, y sin embargo reúne virtudes suficientes como para colocarse a la cabeza del género. Su secreto se reparte entre una elaborada ambientación que recorre las secuencias más espectaculares de "La Amenaza Fantasma" y una jugabilidad mucho mejor ajustada que en el original.

A nosotros también nos ha sorprendido que, en lugar de una mediocre conversión, «Power Battles» regrese "como Dios manda", es decir que acompañando a las acostumbradas mejoras gráficas (que se traducen en mayor resolución, efectos más espectaculares y, sobre todo, un tamaño de personajes más que considerable) han aparecido algunas novedades en el terreno jugable.

Aunque el desarrollo sigue apoyado en "avanzar y pegar" (con un toque de plataformas) mientras controlamos a cualquiera de los 5 caballeros Jedi que aparecen en el Episodio I, aquellos que disfrutasen de la versión de PS se van a encontrar con algunos cambios. Para empezar, el mapeado de los amplísimos niveles se ha vuelto más espectacular y lógico. Pero reconociendo que con esto no hubiera bastado, los chicos de Lucasarts se han sacado de la manga un entrenamiento, que no es más que un añadido de niveles, y la posibilidad de medir nuestras fuerzas con un amigo en el modo "versus".

Y no olvidemos que además de las posibilidades para dos jugadores, el GD conserva las misiones secundarias de rescate y escolta, la posibilidad de conducir los vehículos de la federación o de ir descubriendo personajes y niveles ocultos.

Se encuentra a años luz de ser innovador, pero os aseguramos que no va a decepcionar a ninguno de los fans de la saga.









Gráficos:	74
Sonido:	85
Jugabilidad:	78
Diversión:	75



Opinión:

Puede que a algunos les parezca "anticuado" aunque «Jedi Power Battles» es una buena muestra de cómo resucitar un género clásico aplicando las posibilidades de una consola de nueva generación. Si podéis jugar con un compañero y os atrae su ambientación, se convertirá en un juego atractivo.



Valoración 75

Sin novedad en el frente

La última entrega de la saga de fútbol más vendida de la historia se presenta en PlayStation con un apartado gráfico ligeramente retocado, con las plantillas actualizadas... y poco más.

En los últimos años, EA Sports siempre se ha sacado de la manga algo con lo que acompañar a las previsibles novedades técnicas que incorporaba cada nueva entrega: un modo de juego diferente, la inclusión de equipos históricos, la posibilidad de jugar un temporada completa... pero por lo que se ve la imaginación de los programadores ya no da más de sí. Este «FIFA 2001» presenta exactamente los mismos argumentos que su predecesor (con la salvedad de alguna opción menor) y la novedad más destacable reside en el mejorado apartado gráfico, que nos muestra unos jugadores más estilizados y con un diseño más nítido, un uso más aparente de las sombras y unos estadios mejor acabados. Una serie de retoques que mejoran ligeramente es aspecto general del juego. Por lo demás, nos encontramos con los mismos modos de juego, con la atractiva posibilidad de jugar una temporada completa (con partidos de liga, copa y copa de Europa) y las mismas opciones de configuración y edición y traspasos de jugadores. Y por supuesto, con las plantillas actualizadas.

Esta ausencia de novedades no impide que de nuevo «FIFA» vuelva a demostrar que es un enorme juego de fútbol, que abruma con su cantidad de opciones de todo tipo, su inmenso catálogo de equipos (con clubs y selecciones) y que engancha por su simulación asequible para todos los públicos. Un juego en el que el espectáculo está asegurado, y donde cualquiera puede bordar el fútbol desde la primera partida, sin que eso impida que los más habilidosos marquen las diferencias haciendo uso de los movimientos más complicados. Un juego que ofrece la narración y los comentarios mejor realizados en cualquier simulador deportivo (gracias a la excelente labor de Manolo Lama y Paco González) En fin, un juego con el que es fácil comprender por qué año tras año arrasa en ventas.

Sin embargo, esto no es óbice para que los programadores nos hubieran obsequiado con algún regalo en forma, por ejemplo, de modo de juego (como en «NBA Live 2001») o cualquier cosa que justificara la realización de esta nueva entrega.

Desde luego, si no tenéis la versión del 2000, no dudéis en haceros con este nuevo «FIFA». Ahora bien, si no es el caso... pues eso, que la última palabra es vuestra, pero ya veis lo que hay.

Manuel del Campo





«FIFA» sigue siendo un juego con el que no es difícil conseguir goles espectaculares a poco que se domine su estilo de simulación asequible y con posibilidades.



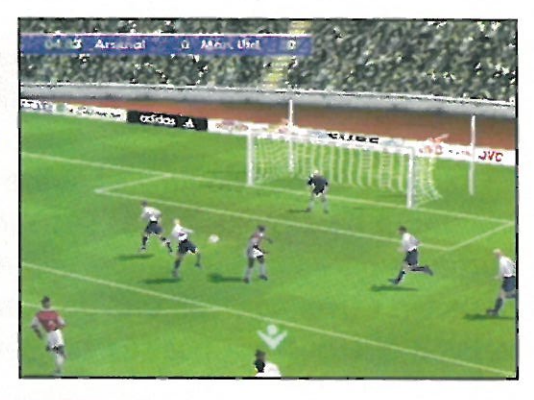
- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **Castellano**

Toda una temporada



«FIFA 2001» presenta los mismos torneos que su predecesor, con la posibilidad de jugar un temporada completa, con partidos de liga, copa y Champions League.





Dentro de las mejoras gráficas destaca la inclusión de la publicidad real en las camisetas de los clubes.



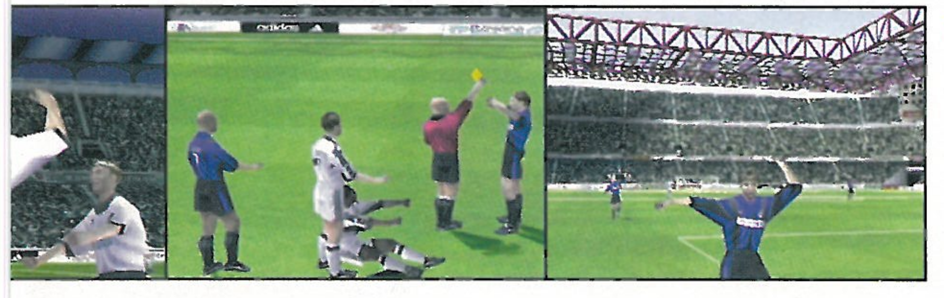
Alternativas: *Las dos son muy claras: Por un lado «ISS 2000», con su concepto de simulación más duro y realista, pero sin nombres reales, y por otro «Esto es Fútbol 2», un juego interesante, jugable y con muchas posibilidades. Cualquiera de los tres es una opción muy recomendable.*



Además de la inmensa cantidad de equipos disponibles, el juego incluye un completo editor de jugadores.



«FIFA 2001» muestra algunas MEJORAS técnicas, pero las novedades en otros apartados brillan por su AUSENCIA.



Una de las escasas novedades que presenta esta versión son las secuencias pregrabadas (celebraciones, protestas) que son muy divertidas.

Gráficos: 92

Las mejoras son muy escasas, pero se hacen notar. En cualquier caso, este apartado es impresionante.

Sonido: 92

Una vez más, los comentarios de los narradores de la SER resultan espléndidos, y además los efectos de sonido rayan a la misma altura.

Jugabilidad: 90

Es el juego ideal para todos los públicos, pues permite diversión a jugadores de todo tipo, ofreciendo un gran número de posibilidades. Eso sí, tal vez los más puristas lo encuentren que su curva de aprendizaje es limitada.

Diversión: 90

Con tal número de opciones, equipos y la posibilidad de jugar la temporada completa, más su estilo asequible y espectacular, la diversión está más que garantizada.

Opinión:

Nadie pone en duda que éste es un gran juego de fútbol. Por no decir el mejor. Pero nadie puede cuestionar tampoco que su parecido con la anterior entrega es excesivo, lo que en un simulador deportivo resulta grave. Vale que el juego es muy completo y ofrece todo lo que se puede pedir, pero teniendo en cuenta que se trata de «FIFA», y que probablemente casi todo el mundo haya jugado ya con la versión del 2000, parecería lógico incluir nuevos alicientes además de actualizar las plantillas. Si ya tenéis la anterior entrega, vosotros veréis. Pero eso sí, si sois nuevos tenéis ante vosotros una auténtica joyita.



86

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Ay, si nos gustara el hockey sobre hielo...

La saga de juegos de hockey sobre hielo que más renombre ha alcanzado tras sus sucesivas entregas para PlayStation, se presenta ahora en la recién estrenada 128 bits de Sony con una versión que destaca por sus excelencias gráficas.

EA SPORTS NHL 2001





Resulta curioso ver que, por muy impopular que sea el hockey sobre hielo en España, no hay año que pase sin que aparezcan varios juegos basados en este deporte, con relativo éxito además.

Pues bien, la saga con que EA Sports ha venido simulando este deporte los últimos años, recibe ahora su correspondiente entrega en PS2, con un título que mantiene intactas todas sus ya conocidas características.

Esto significa un control sencillo, fácil de aprender y ejecutar, y una elevada velocidad de juego. Además, posee los numerosos modos y opciones de siempre, incluyendo liga, torneo, campeonato y partidos individuales.

En este sentido, lo cierto es que «NHL 2001» no sobresale del resto de juegos conocidos de otras plataformas, si bien es (¡cómo no!) el apartado gráfico el que marca las diferencias.

Los chicos de EA han logrado dar al juego un aire televisivo muy realista, más aún de lo esperado. Por ejemplo, los partidos comienzan con una cámara siguiendo a los jugadores desde el vestuario hasta la pista de juego, mientras ellos se quitan un guante para rascarse, hablan los unos con los otros, mascan chicle (las animaciones faciales son, simplemente, magníficas), y muchos otros detalles que, sinceramente, da gusto ver.

Durante los partidos, el nivel de detalle no disminuye, pudiendo apreciarse las caras de los jugadores con total nitidez, los reflejos en el hielo, el brillo de los cascos y demás efectos.

Resumiendo, la primera entrega en PS2 de los «NHL» de EA, ofrece un nivel técnico encomiable, y toda la jugabilidad necesaria para perfilarse como una buena opción en un género nuevo en esta consola.

Aunque quizá, sólo quizá, deberíamos haber esperado algo más revolucionario...



El control es simple y directo, sin ofrecer complicaciones que obstruyan la diversión rápida.

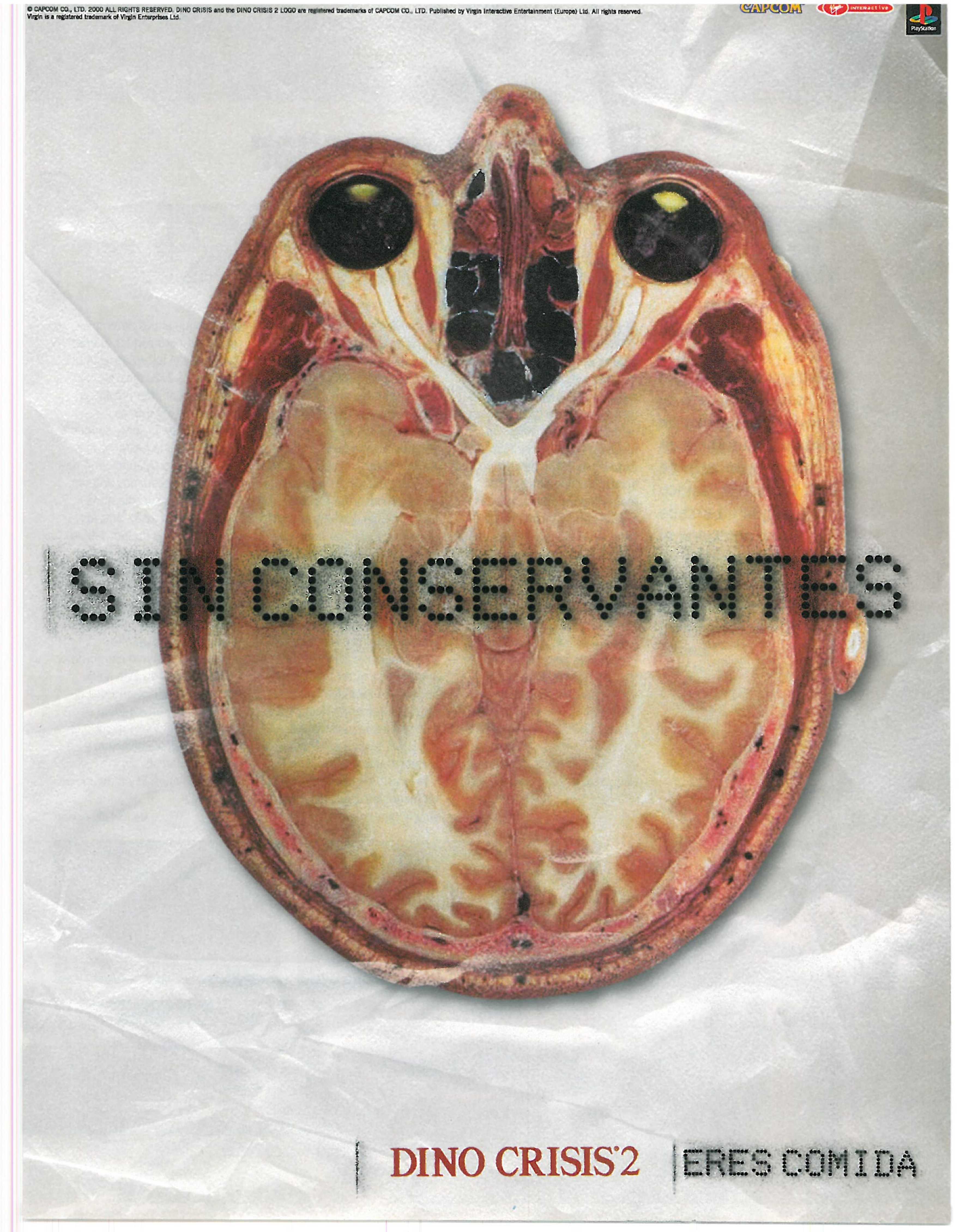
Las escenas "televisivas" se suceden con mucha frecuencia, otorgando un gran atractivo visual al juego.

Gráficos:	81
Sonido:	62
Jugabilidad:	79
Diversión:	75

Opinión:

La experiencia de EA Sports en la programación de juegos deportivos le ha llevado a realizar una primera versión para PS2 muy correcta, si bien la sensación durante el juego es exactamente la misma que la de los juegos de PS, y sólo el superior apartado técnico le diferencia de ellos. Un buen juego, en cualquier caso.

Valoración 75



© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. DINO CRISIS and the DINO CRISIS 2 LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
CAPCOM
Virgin INTERACTIVE
PlayStation
SIN CONSERVANTES
DINO CRISIS 2
ERES COMIDA

El arte de derrapar

RIDGE RACER V

Al igual que sucedió en PlayStation, otra entrega de la famosa saga de Namco se convierte ahora en un punto de referencia en el lanzamiento de PS2. De nuevo, Namco nos regala un arcade que mantiene el inconfundible estilo de toda la saga con las posibilidades técnicas que ofrece esta nueva consola.

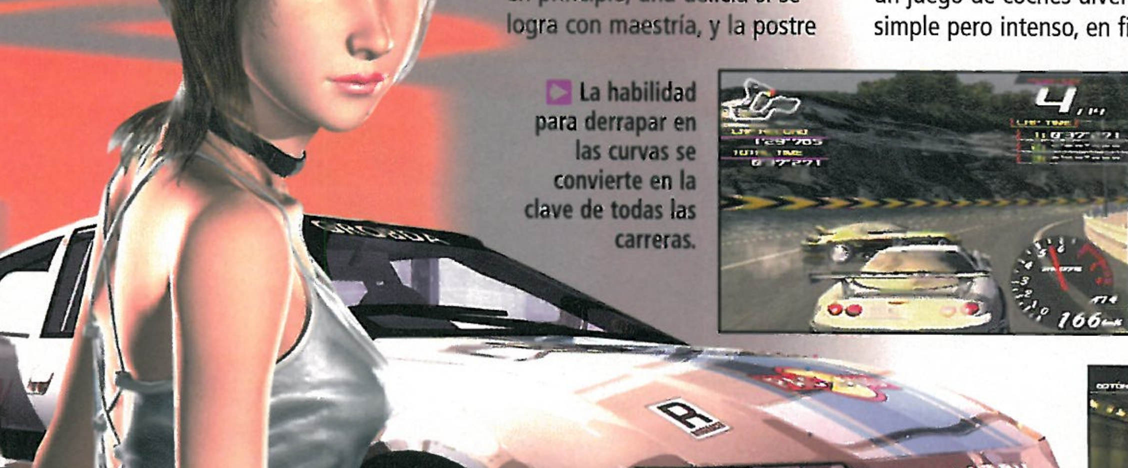
No esperéis grandes sorpresas en este nuevo «Ridge Racer». Namco mantiene intactas todas las características que han hecho de su saga el mejor arcade de coches de la historia de las consolas. Un juego que basa sobre todo su éxito en un estilo de conducción irresistible, que desprecia el realismo para ofrecer una jugabilidad apasionante, que tiene su punto más álgido en las curvas de los sinuosos circuitos. Es en ellas donde deberemos desplegar toda nuestra habilidad para realizar derrapes imposibles, que nos permitan girar a velocidades de vértigo. Porque este juego ha hecho del derrape un arte. Bien con el freno y la dirección, bien desacelerando y con contravolantes (dependiendo del estilo de coche que hayamos elegido), trazar cada curva en este juego supone todo un reto en principio, una delicia si se logra con maestría, y la postre se convierte en la clave de las carreras. Dicho así puede parecer un tanto exagerado, pero quienes hayan probado alguna entrega anterior sabrán de qué estamos hablando.

Por supuesto, este sencillo y efectivo planteamiento viene acompañado - como es habitual en todos los juegos de Namco- de una producción solvente, que se luce en un acabado técnico notable que da una buena idea de lo que puede llegar a ofrecer esta consola y una ajustada dificultad, que provoca carreras siempre intensas y emocionantes. Esto viene acompañado por un desarrollo muy simple, que se limita a invitarnos a correr una y otra vez bajo la fórmula de salir los últimos y remontar hasta llegar a los primeros puestos, para conseguir nuevos coches o abrir nuevos tramos.

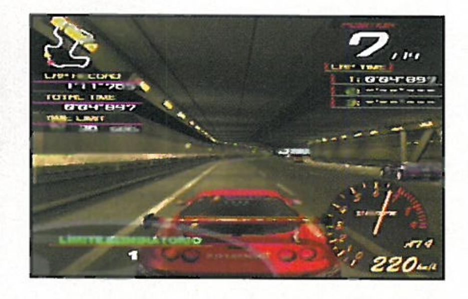
Todo esto da como resultado un juego de coches divertido, simple pero intenso, en fin, lo mismo que en las anteriores entregas, pero con los alardes gráficos y el lujoso aspecto que permite PS 2. Es más, los fans de la saga podrán reconocer muchos de los tramos habituales de la serie, aunque con un aspecto bastante más aparente. Eso sí, aunque no hay duda de que estamos ante un juego de una consola muy superior a las de 32 bits, los programadores no han sabido solventar ciertos problemillas gráficos, como el exceso de "jaggies" en los bordes de los objetos o el hecho de incluir una sola vista exterior que empotra al coche en la pantalla causando un efecto extrañísimo.

No busquéis en este juego coches reales, ni montones de opciones o gran cantidad de circuitos. «RR V», siguiendo la tradición, ofrece diversión y emoción directas, sin complicaciones. Es un arcade en toda regla.

Manuel del Campo



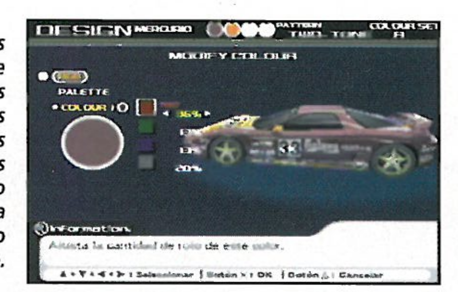
La habilidad para derrapar en las curvas se convierte en la clave de todas las carreras.

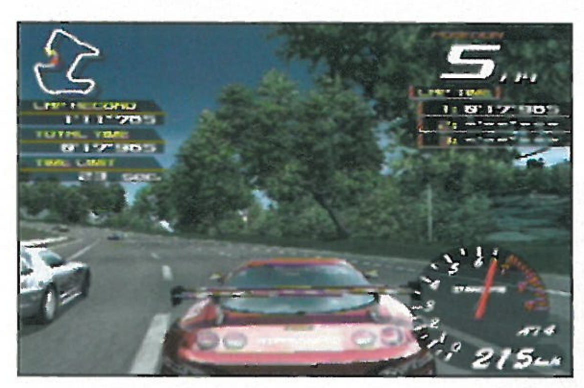




- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano (textos)**

En todos los coches que consigamos podremos cambiar los colores completando un diseño a nuestro gusto.

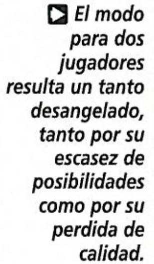




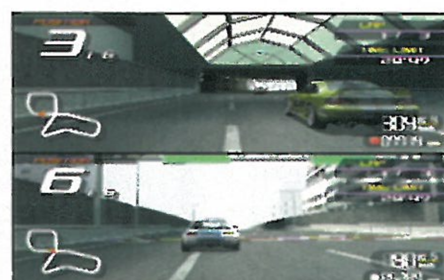
Namco vuelve a explotar el atractivo estilo ARCADE aprovechando la capacidad de PS 2.



La vista exterior del coche no resulta muy convincente, pues muestra la parte trasera demasiado metida en la pantalla.



El modo para dos jugadores resulta un tanto desangelado, tanto por su escasez de posibilidades como por su perdida de calidad.







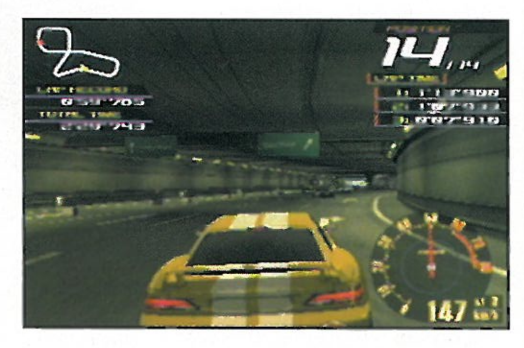


Las repeticiones de las carreras despliegan la enorme capacidad de PS 2. Además podemos verlas desde diferentes cámaras.

¿Freno o derrape?



Dentro de los diferentes modelos disponibles (todos ficticios) además de mostrar diferentes prestaciones (velocidad, potencia y manejo) se dividen en los que optan por el derrape y los que lo hacen por el freno. Cada estilo exige un tipo diferente de conducción.







Alternativas: *Ahora mismo es el único juego de coches disponible en PS 2, por lo que si se quiere uno, esta es la única posibilidad.*

Gráficos: 82

El juego da una buena idea de hasta donde puede llegar PS 2: escenarios sólidos, coches enormes y muy bien diseñados, gran sensación de velocidad y efectos de reflejos muy buenos. Eso sí, lo de los jaggies y la vista exterior rechinan un poco.

Sonido: 77

La machacona música industrial llega a hacerse algo pesadita, pero en general el apartado sonoro muestra un nivel notable.

Jugabilidad: 86

Si se comulga con su estilo de conducción (algo bastante sencillo) el juego nos puede ofrecer ratos apasionantes porque nos creeremos ases del volante en muy poco tiempo.

Diversión: 80

La escasez de opciones, coches y circuitos y un planteamiento demasiado simplón puede que que a la larga acabe por empañar una carreras que siempre son apasionantes y llenas de emoción.

Opinión:

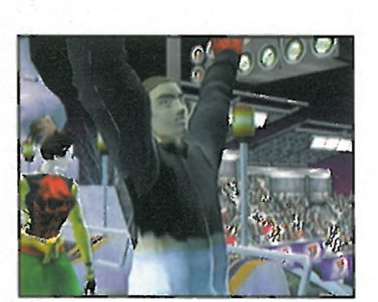
«RR V» no decepciona aunque tampoco sorprende. Se trata de todo un «Ridge Racer», es decir, el arcade de coches por excelencia, que cuenta con un acabado técnico vistoso, gracias a la potencia de PS2. Desde luego se podía haber pedido mucho más (más opciones, circuitos, coches, modos de juego...) pero si lo que se quiere es un arcade con todas las de la ley, nadie se va a sentir defraudado, aunque tampoco va a quedarse alucinado con él.

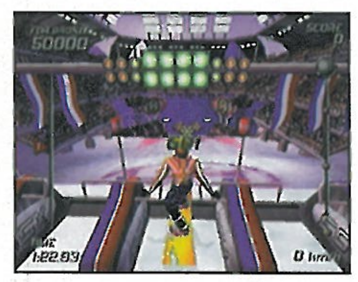
Valoración 81

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Ya puedes correr...

Excelentes críticas en todo el mundo le preceden. El primer arcade de snowboarding para PS2 llega avalado por la "solera" deportiva de Electronic Arts y arropado por un apartado gráfico que, de entrada, te dejará helado.





Con 9 circuitos disponibles y con la obligación de vencer en 3 ocasiones por pista, la vida de juego es limitada.

La historia se repite. Cuando DC hizo su aparición, «Snow Surfers» intentó arrasar en el terreno del snowboarding con un aspecto visual apabullante, que no se correspondía con los demás apartados del juego. Pues bien, recién nacida PS2, han sido los chicos de EA los encargados de lanzarse a las pistas de esquí, aunque el resultado se nos antoja similar.

La primera impresión es (valga la redundancia) impresionante. A una sensación de velocidad muy rápida que transcurre por las pistas más amplias y "libres" que se pueden encontrar, se le unen una cuidada iluminación en tiempo real y, sobre todo, un logradísimo efecto de "surco" que nos hace presagiar lo mejor.

Sin embargo, al coger el mando las cosas cambian. El modo "career", que se supone la estrella del CD, nos obliga a repetir nada menos que 3 veces cada circuito, y la realización de las piruetas resulta poco menos que aleatoria. Pero lo peor viene cuando descubrimos el nivel de nuestros competidores, (miembros, sin duda, de la familia Fernández Ochoa) quienes nos dejan atrás en la primera curva y que nos harán sudar tinta china para poder verles de nuevo su... espalda.

Por otro lado, el diseño futurista de las pistas no termina de convencernos. Son grandes, repletas de obstáculos y efectos de luz, pero precisamente por eso "disimulan"el camino y nos colocan en más de una encerrona.

Si bien es cierto que el apartado gráfico aprovecha la potencia de PS2, también es verdad que las posibilidades de juego se agotan con 9 circuitos.

«SSX» es un buen juego, pero sobre sus hombros pesan una dificultad excesiva y una escasa variedad que, a la larga, acaba pasando factura.



Sin lugar a dudas la mayor virtud de «SSX» es un apartado gráfico que combina una excelente sensación de velocidad con espectaculares efectos, entre los que nos ha llamado la atención el surco que deja nuestra tabla.



Gráficos:	85
Sonido:	80
Jugabilidad:	75
Diversión:	75

Opinión:

«SSX» es un juego notable que muestra uno de los mejores apartados visuales que pueden encontrarse hoy en día en una consola. A pesar de que los defectos en la jugabilidad y, sobre todo, su escasa vida de juego pasan factura sobre el resultado final, se trata de un buen título, recomendable para los fans de este deporte.

Valoración 75

En la era de la tecnología punta, de internet. • En la era de las comunicaciones de última generación. • En la era donde la telefonía móvil es capaz de poner el mundo en tus manos, sólo con innovación, diseño y tecnología, se logra un entorno lleno de posibilidades que te hace la vida más atractiva y fácil. • Ericsson es telefonía móvil para una generación que lo quiere todo, que hace realidad sus sueños. • La generación wap. ¿Te vienes?



902 180 576



www.ericsson.es/gnracionwap



nuevo
Ericsson T20s
y radio FM*

*accesorio opcional.



Ericsson T20s
y chatboard*

y MP3*

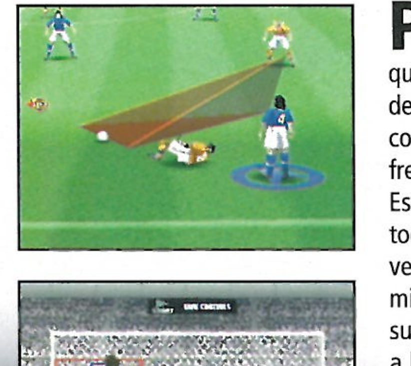




El simulador de los futboleros

La que probablemente sea la última entrega de «ISS» que veremos en PlayStation mantiene las constantes vitales de toda la saga, apostando por una simulación dura, realista y apasionante. Además, se han añadido algunas novedades dignas de mención.





Poco nos queda ya por descubrir de un simulador que ha marcado una corriente dentro del fútbol en las consolas, situándose siempre frente a su gran rival, «FIFA». Esta versión del 2000, casi con toda seguridad la última que veremos en PS, no se aleja ni un milímetro del estilo, y la postre su gran baza, que ha convertido a la saga en todo un éxito: una simulación apasionante, muy realista, difícil, sin concesiones, que requiere tiempo hasta llegar a dominarla, pero que transmite unas sensaciones inigualables para los buenos futboleros. Un juego en el que cada jugada hay que trabajársela, donde los goles llegan sólo si se merecen, que propone un aprendizaje progresivo irresistible y que nos deleita con un puñado de detalles soberbios que confieren gran espectacularidad a los partidos sin necesidad de que haya muchos goles. Esa simulación, de sobra conocida por todos, sigue intacta en esta versión aunque con ciertos matices. El motor gráfico del juego ha sido mejorado, y ahora los jugadores se ven más grandes, se mueven mejor y más rápido. En fin, que los partidos son ahora algo más fluidos.y aún más vistosos, lo cual es mucho decir en esta saga.

Tampoco ha cambiado el control, que sigue siendo el mismo, con las acciones perfectamente asignadas en cada botón, aunque en esta ocasión la barra de fuerza para el disparo a puerta que se incluyó en «Pro Evolution» ha desaparecido.

Sí se muestran en esta entrega otros detalles habituales en las versiones de N64, como las flechas para los balones parados y las repeticiones en cualquier momento del juego, elementos casi obligatorios ya en cualquier juego de fútbol que se precie, y que elevan aún más su calidad.

Eso sí, esta vez tampoco veremos los nombres reales de los jugadores, y además han desaparecido los 16 clubs europeos que se incluyeron en la anterior entrega, aunque estas ausencias quedan compensadas con la inclusión de un editor más completo, más opciones tácticas y de configuración y atractivas novedades como el modo Scenario

Desde luego, «ISS 2000» presenta un puñado de novedades y diferencias que pueden justificar su adquisición, aunque seguirá siendo totalmente reconocible para los fans de la saga, puesto que su concepto de simulación, sin duda su aspecto más destacado y su razón de ser, es el mismo de siempre.

Manuel del Campo





- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**



«ISS 2000» llega con alguna NOVEDAD atractiva y el mismo ESTILO de siempre.



Esta vez sí dispondremos de la opción de repetir cualquier jugada en cualquier momento del partido, con todo tipo de posibilidades para jugar con la velocidad y las cámaras.



Más formas de jugar





A los habituales torneos que nos ofrece «ISS» con todo tipo de competiciones (Ligas copas, toreos personalizados) entre selecciones , se suma ahora el modo de juego Scenario, que nos plantea diferentes retos que deberemos solventar. Una astuta manera de aumentar las posibilidades del juego.



La IA de los jugadores manejados por la máquina ha sido mejorada en esta versión.





Un editor más completo que anteriores ocasiones nos sirve para paliar la ausencia de nombres reales.

Alternativas:

Una vez más, «FIFA» por un lado, con su abrumador catálogo de opciones, equipos y nombres reales y un estilo más asequible, y por otro «Esto es Fútbol 2», son los otros grandes del fútbol en PS.





Ahora todos los balones parados contarán con la correspondiente flecha que nos sirve para ajustar la dirección y la fuerza, una opción que llega directamente de las versiones de N64.

Gráficos: 92

Los jugadores se ven algo más grandes que en anteriores versiones y las animaciones son algo más fluidas, lo que teniendo en cuenta la enorme calidad de su predecesor nos da como resultado unos gráficos excelentes.

Sonido: 74

Sigue siendo una de las asignaturas pendientes de esta saga. Aunque los efectos de sonido han mejorado algo, su nivel no pasa de aceptable.

Jugabilidad: 90

No es un juego fácil, puesto que su estilo de simulación requiere práctica. Ahora bien, una vez que se domina proporciona momentos impagables.

Diversión: 90

Como juego de fútbol sigue siendo una maravilla. Aún sin nombres reales y con un sonido sólo aceptable, las sensaciones que provoca este juego son inigualables.

Opinión:

Es verdad que el juego ya no sorprende como antes, que su concepto de simulación (con pequeños retoques) es exactamente el mismo, y que apenas ofrece algunas mejoras gráficas, aunque, eso sí, incluye algunas nuevas opciones y un modo de juego bastante atractivo. Pero lo mejor es que sigue siendo un juego de fútbol extraordinario, cuyo nivel de simulación no ha sido superado en PS. Sólo la ya clásica ausencia de los nombres reales le impiden convertirse en un juego excepcional.

Valoración 88

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Siguen siendo los reyes



Electronic Arts sigue empeñada en demostrar que el boxeo también puede tener su hueco en el catálogo deportivo de PlayStation. Esta tercera entrega, la mejor de toda la serie, se revela como un juego muy recomendable para los fans de este deporte.

Poco a poco, entrega tras entrega. EA ha ido dando forma a este juego de boxeo, puliendo el apartado técnico y aportando elementos jugables que adapten el peculiar estilo de este deporte a los gustos habituales en las consolas. El resultado ha sido este «K.O. Kings 2001», un juego notable que satisfará a los buenos aficionados de este deporte.

En realidad el juego continúa con las pautas marcadas por su predecesor pero dando un paso adelante en todos sus apartados. Para empezar, los púgiles muestran un aspecto mucho más sugerente, con cuerpos mejor modelados y rostros muy bien realizados. Un trabajo gráfico que continúa con las animaciones, algo más suaves y fluidas que en la versión del 2000.

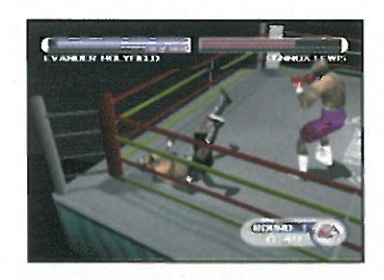
Y llegados a la hora de saltar al ring, «K.O. Kings» no abandona su estilo realista, pero que ahora se torna más dinámico gracias al ligero aumento en la velocidad de los combates y también al considerable aumento en el repertorio de golpes y combos, muchos de los cuales quedan a la voluntad del jugador. Los enfrentamientos son intensos pero a la vez divertidos, aunque al control le siga faltando un pelín más de inmediatez.

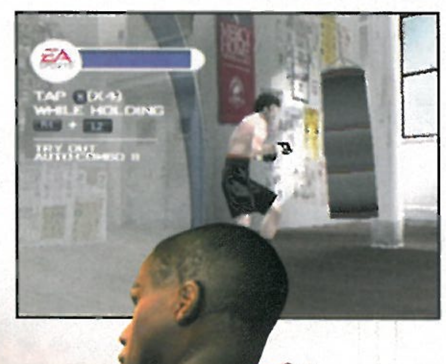
Por último, aunque se incluyen los mismos modos de juego que en la anterior entrega, el modo Carrera, sin duda la gran baza en los juegos de boxeo, se muestra más interesante, gracias sobre todo a la mayor importancia del entrenamiento -ahora realmente decisivo, y no un mero trámite para seguir luchando como ocurría en el 2000-, donde aprenderemos la infinitas variables de golpes y defensas mientras mejoramos las condiciones físicas y técnicas de nuestro púgil.

Todo esto resulta en un título bastante atractivo, y aunque aún le queda al boxeo mucho camino por recorrer en las consolas, es un gran juego y la mejor oferta que encontrarán los aficionados a ring.



En esta nueva versión también se incluye boxeo femenino.

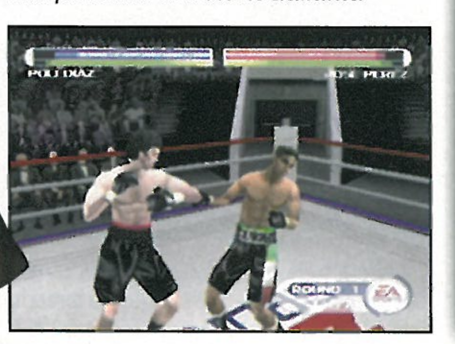




Esta vez el modo Carrera ofrece una opción entrenamiento muy atractiva, donde aprenderemos muchos golpes.



El trabajo gráfico de esta nueva entrega es más que notable en todos los elementos.



Gráficos:	84
Sonido:	75
Jugabilidad:	78
Diversión:	80

Opinión:

El boxeo sigue evolucionando en las consolas, y «K.O. Kings» se presenta ya como un juego que satisface plenamente. Todavía queda algo corto de opciones y posibilidades y la simulación es mejorable, pero gráficamente está muy buen nivel, y el resultado es, en general, brillante. Si os gusta el boxeo quedaréis encantados.

Valoración 80



infogrames
ESTRELLAS DE BOLSILLO
LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS
TINTIN
PRISONERS OF THE SUN
Asterix & Obelix
Take on CAESAR
LOONEY TUNES COLLECTOR
¡VENGANZA MARCIANA!
LUCKY LUKE
DESPERADO TRAIN
GAME BOY COLOR
ONLY FOR GAME BOY COLOR
Distribuido por:
INFOGRAMES

Juegos Reunidos "Cortex"



Debe ser que cuando uno se convierte en superestrella de los videojuegos se aburre de un género y se pone a probar cosas nuevas. Le pasó a Mario, que ahora está por lo deportivo, y a Sonic, que lo ha intentado hasta en un pinball. Por supuesto, Crash Bandicoot no iba a ser menos y se ha lanzado a protagonizar un entretenido Party Game.



El genial «Mario Party» se ha convertido en la referencia obligada a la hora de hablar de "party games", sí, esos títulos para 4 jugadores formados por un montón de minijuegos en los que la diversión prima sobre el apartado técnico.

No dudamos de la maestría del juego de Nintendo, pero a quienes hayáis jugado con él seguro que alguna vez se os ha pasado por la cabeza suprimir la parte sobre el tablero (que no era más que puro trámite) y dedicaros a probar uno tras otro los minijuegos. Pues ése es más o menos el objetivo que persigue «Crash Bash»: ofrecer acción desenfrenada para varios jugadores a partir de enfrentamientos en los terrenos más dispares.

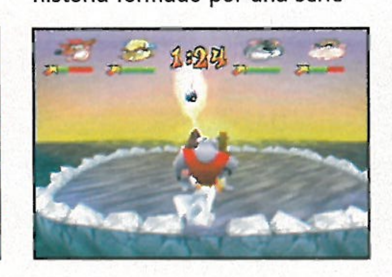
Paradójicamente, es éste uno de los apartados en los que flojea el título de Sony, ya que las pruebas, que cuentan con una gran realización técnica, se repiten muy a menudo.

Pero no nos precipitemos, porque la vocación multijugador de «Crash Bash» consigue que pronto nos "piquemos" con los otros jugadores y olvidemos este pequeño inconveniente. Y gracias al multitap, el compacto consigue dar lo mejor de sí mismo: a unos sencillos minijuegos para 4, todos ellos basados en clásicos de la talla de «Pong» o «Puyo Puyo», une un buen repertorio de animaciones y efectos de lo más gracioso. El resultado final son largas y muy entretenidas partidas en las que sólo lamentaremos no encontrar aún más escenarios donde medir nuestras fuerzas.

Sin embargo aquí no se acaban sus posibilidades, cuando se trata de partidas para un sólo jugador «Crash Bash» se defiende con un modo historia formado por una serie de "warp rooms" (como las de sus juegos anteriores) que nos lleva prueba tras prueba, a eliminar unos cuantos enemigos finales mientras competimos con otros 3 personajes de la casa. En cada sala ganamos acceso a 4 minijuegos "estándar" más uno añadido por nivel que superamos (en total 7 diferentes)... lo que irremediablemente termina por hacerse aburrido. Y eso sin olvidar la terrible lentitud con la que vamos avanzando en el modo principal, en el que estamos obligados a superar 3 veces cada nivel para ganar las gemas ocultas.

En definitiva, «Crash Bash» se convierte en un paradigma de la diversión multijugador (además de ser el único "party game" aparecido para PlayStation hasta la fecha) aunque cuando se trata de partidas para uno sólo el desarrollo decae un poco por su falta de variedad.

David Martínez





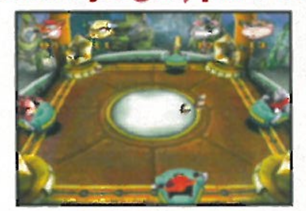
- Tipo: **Party Game**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**



Si se salva el inconveniente de su escasa variedad, «Crash Bash» resulta DIVERTIDÍSIMO para varios jugadores.

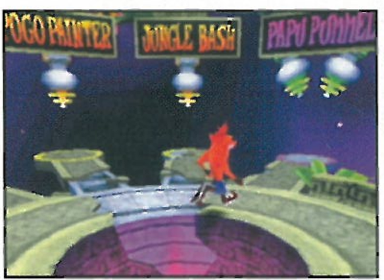


Muchos juegos, pero escasa variedad





Una de las desventajas de «Crash Bash» es que las diferencias entre muchos de sus minijuegos se limitan a la ambientación, lo que pasa factura sobre la variedad y, a la larga, sobre la diversión.



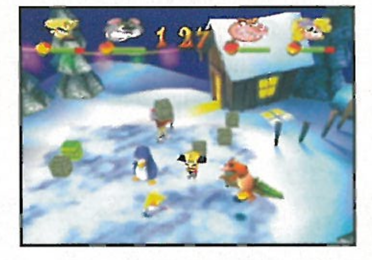
Al igual que en sus 3 primeras apariciones, el modo historia está estructurado en diferentes "Warp Rooms".



Alternativas: *Aunque muchos títulos cuentan con geniales modos multijugador, si buscáis diversión sencilla y directa para toda la familia, haceros con este «Crash Bash».*



En el modo Historia también tendremos que vernos las caras con algunos enemigos finales.





Los invitados a la fiesta



Los protagonistas de «Crash Bash» son personajes rescatados de los 3 primeros «Crash Bandicoot» que aparecen alineados en dos bandos. Aunque todos guardan similares características, los hay de dos tipos básicos: fuertes y rápidos.



Gráficos: 82

La construcción de personajes y escenarios muestra un nivel envidiable, con la ventaja añadida de que ninguno de los minijuegos posee una perspectiva que favorezca a ningún participante.

Sonido: 78

Aunque la música pasa bastante desapercibida, y algunos efectos de sonido llegan a resultar "cargantes", el doblaje a nuestro idioma, por contra, es sensacional.

Jugabilidad: 78

Ninguno de los minijuegos tiene un control complicado, aunque el nivel de dificultad crece de forma exponencial con cada nivel que superamos.

Diversión: 82

«Crash Bash» est;a diseñado para varios jugadores, y con 3 amigos más resulta entretenidísimo, aunque el modo historia para uno solo pierda intensidad.

Opinión:

«Crash Bash» es el primer "party game" que aparece para PlayStation y desde luego ha cumplido de sobra nuestras expectativas. Un nivel técnico a la altura de sus 3 primeros juegos de plataformas y un desarrollo en el que sólo se echa en falta mayor variedad de minijuegos arropan un divertidísimo modo multijugador. Eso sí, podemos decir que ha "pagado la novatada" con un modo historia que no es tan intenso ni jugable como el modo principal. Aunque poco importa si reunimos 3 amigos para echar una partida.

Valoración 80

Un gran espectáculo bajo los aros



El baloncesto NBA vuelve un año más de la mano de Electronic Arts, con una nueva entrega de la serie «Live» que mantiene el altísimo nivel de sus predecesores y le suma ahora un divertidísimo modo de juego que amplía aún más sus posibilidades.



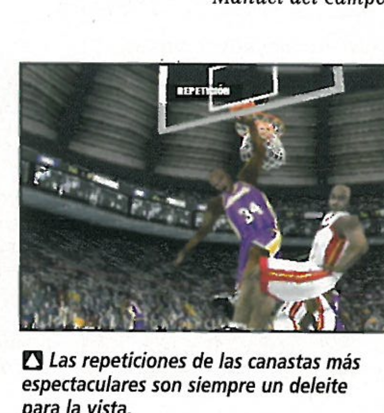
Ya os lo venimos diciendo durante todo el año. Los programadores, y no sólo los de Electronic Arts, parecen haberle cogido la medida a esto del baloncesto, y nos ofrecen siempre títulos sensacionales, aunque últimamente, tal vez porque ya se ha tocado techo, ninguno nos ha llegado a sorprender realmente a pesar de su altísima calidad. Y es que resulta difícil pensar qué más se le puede añadir a un juego como «NBA Live». Incluye todas las plantillas actualizadas de la liga americana, ofrece un concepto de simulación muy ajustado, realista y divertido a la vez, cuenta con una montaña de opciones de configuración, tácticas, de edición de jugadores, de traspasos y hasta el famoso draft, su nivel técnico ha llegado ya a cotas soberbias y permite jugar la liga, los playoffs, participar en el concurso de triples e incluso jugar un mano a mano con el mismísimo Jordan. En fin, lo mismo que vimos el año pasado, pero con menús diferentes, algunas animaciones nuevas para las secuencias "entre jugadas", y una nueva banda sonora.

A POR LOS RETOS

Es entonces cuando nos encontramos con el gran aliciente de esta versión, un modo de juego que nos plantea diferentes retos divididos en los correspondientes niveles de dificultad del juego. Se trata de lograr cosas como 10 asistencias en un partido, dobles figuras para un sólo jugador, ganar por más de 10 puntos, meter 15 triples o ganar la NBA. ¿Y todo esto para qué? Pues aparte de para pasarlo en grande, pues supone otra forma de enfocar un partido (centrándonos por ejemplo en conseguir una actuación estelar de un jugador) nos permitirá adquirir ciertos premios de muy diferente índole (desbloquear a Michael Jordan, conseguir jugadores cabezones, o mejoras en determinados aspectos de nuestro equipos). Desde luego, una astuta y acertada forma de ampliar las posibilidades de un juego que por lo demás, todo hay que decirlo, es prácticamente calcado a la versión del «2000», sin que ello signifique cuestionar su extraordinaria calidad.

A vosotros os toca juzgar si merece la pena adquirirlo teniendo la anterior entrega, pero si todavía no habéis probado un juego de basket, tal vez este sea el momento de deleitaros con este completísimo título de EA.

Manuel del Campo



Las repeticiones de las canastas más espectaculares son siempre un deleite para la vista.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **Castellano**

¡No ha sido falta, árbitro!

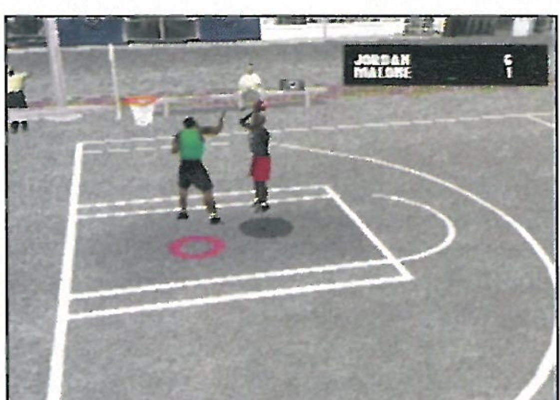




Una de las novedades que presenta esta nueva versión es la inclusión de un puñado de secuencias pregrabadas que nos muestran a los jugadores protestando al árbitro, chocando los cinco tras una buena jugada o discutiendo entre ellos después de una falta personal más dura de lo habitual. Un toque de realismo que siempre es de agradecer.



El ya habitual concurso de triples supone siempre una divertida forma de afinar nuestra puntería compitiendo contra los mejores especialistas.



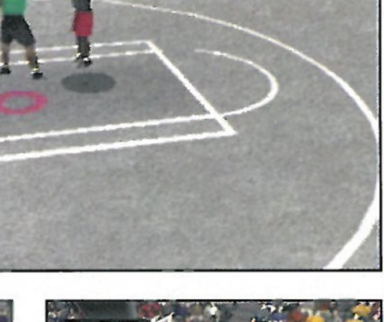


De nuevo nos encontramos a un Michael Jordan ya retirado retándonos a partidos "1 contra 1" en las canchas callejeras.

Alternativas:

EL último lanzamiento de Konami, «NBA in the Zone 2000» ofrece también un gran nivel, aunque este juego de EA resulta más completo y con más posibilidades.









Modo NBA





Este es sin duda el gran aliciente de esta nueva entrega. Mediante un sistema de retos muy bien planteados el objetivo es conseguir una serie de premios de lo más variado. ¿Qué os parecen los jugadores en 2D?

Esta nueva entrega es muy SIMILAR a la anterior, aunque presenta un nuevo modo de juego muy ATRACTIVO.





Gráficos: 88

Salvando las nuevas secuencias pregrabadas, son calcados a los del año pasado. Por supuesto, muestran una enorme calidad, pero ya no resultan tan sorprendentes.

Sonido: 90

De nuevo nos encontramos con Andrés Montes, el comentarista de Canal +, con su particular estilo, a lo que hay que sumar una nueva banda sonora y unos efectos de sonido siempre brillantes.

Jugabilidad: 88

Su concepto de simulación es muy equilibrado, permitiendo jugar sin mayores problemas con un punto de exigencia muy ajustado.

Diversión: 90

La inclusión del nuevo modo de juego ha ampliado considerablemente sus posibilidades, que ya de por sí eran muy enormes.

Opinión:

Estamos sin duda ante el mejor juego de baloncesto que hay ahora mismo para PlayStation, aunque también hay que señalar que es prácticamente idéntico a la anterior versión del «2000», exceptuando la inclusión de un divertido y muy acertado modo de juego que amplia considerablemente las posibilidades del juego.
Si ya tenéis la anterior entrega, os toca decidir a vosotros... ya sabéis lo que hay. Si no, os aconsejamos que os hagáis con este título incluso aunque no os guste mucho el baloncesto. Es un juego muy divertido, completísimo y excelentemente bien acabado.

Valoración 89

Dos maracas para ti

Tamara, Leonardo Dantés, Tony Genil... el nuevo panorama musical necesita urgentemente una figura. ¿Estás dispuesto a saltar al estrellato, aunque sea meneando unas maracas conectadas a Dreamcast? El Sonic Team te lo pone fácil y, sobre todo, divertido.

SAMBA DE AMIGO.™





Es inevitable que la primera vez que alguien escuche un rumor sobre un juego que utiliza unas maracas diga aquello de ¡qué locos están los japoneses! Pero «Samba de Amigo» es mucho más que una excusa para utilizar un periférico curioso: se trata de uno de los títulos musicales más originales y entretenidos que hemos visto nunca.

Evidentemente cuando se trata de buscar la genialidad de «SdA» no la encontramos sólo en su su peculiar sistema de juego, y eso que las maracas contribuyen a darle muchísima gracia el clásico sistema de "pulsa el botón en el momento adecuado", sino también en su catálogo musical. Y es que aquí tenemos que ponernos más serios porque la cosa no va de cancioncillas inventadas para la ocasión, sino de auténticos superéxitos.

Temas de Ricky Martín, el Macarena de Los del Río, y así hasta 22 títulos diferentes (y además también podemos descargar muchos más de internet) que configuran el repertorio más bailable y amplio que jamás ha disfrutado un juego. Y el mérito no sólo recae en hacer esta recopilación, sino que los movimientos de las maracas están perfectamente sincronizados para acompañar las melodías, hasta el punto de que si utilizamos el pad de control el juego nos permite escoger qué tipo de sonido queremos para nuestro instrumento.

Sin embargo, en el Sonic Team debieron pensar que utilizar las maracas sólo para bailar era todo un derroche, así que se han sacado de la manga unos cuantos minijuegos para añadirle más atractivo a la cosa. Aplastar unos topos con nuestras maracas, juegos de imitar poses y hasta un Simón, en fin, un montón de ideas de la más variopinto se reúnen con el único objetivo de que le saquemos todo el jugo a este marchoso periférico.

Como podéis imaginar «SdA» realmente "triunfa" cuando se juega en compañía, lo que, sin embargo, no impide que la gran estrella del juego sea un modo "challenge" en el que tenemos que ir liberando canciones según vayamos superando retos.

Ya sabíamos que esto era original, pero no imaginábamos que fuera tan alocadamente divertido.

David Martínez





- Tipo: **Musical**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

... 7, 8, Maaaaaambo ¡uh!



Sega no lo ha confirmado aún, pero parece que el juego se podrá comprar con o sin maracas. Nuestra recomendación es que, si os atrae este juego, no dudéis en haceros con ellas.



Alternativas:

Hasta que salga el simulador de gaita, el único juego musical con que cuenta DC en estos momentos es «Space Channel 5», que también está muy bien, pero es menos divertido.

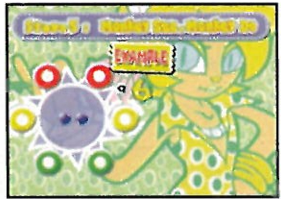






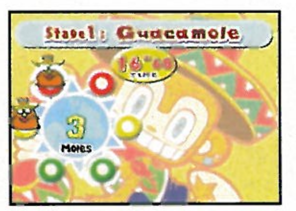
«Samba de Amigo» cuenta con EL MEJOR REPERTORIO del género ¡y se juega con maracas!

La fiesta de los minijuegos

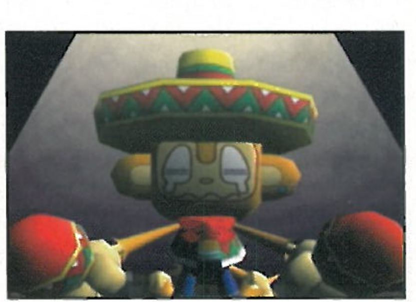






Una de las peculiaridades del Party Mode es la recopilación de minijuegos, todos ellos "retocados" para que se puedan jugar con las maracas. Desde una revisión de «Wack a Mole» hasta un concurso de poses, todos son tan divertidos como el modo principal.





El desarrollo se basa en agitar las maracas cuando el ritmo enciende los indicadores.



Gráficos: 77

Simpáticos y muy coloristas, aunque como tenemos que fijarnos en el indicador de movimientos, apenas los vamos a ver.

Sonido: 95

La calidad de este apartado depende de lo que os gusten Samba de Janeiro, La Copa de la Vida o Macarena. Pero lo que está claro es que es lo mejor para mover el esqueleto.

Jugabilidad: 92

No es tan fácil como parece a primera vista, aunque una vez que le cojáis el rollo os convertiréis en los reyes del mambo.

Diversión: 90

Tiene la virtud de resultar tan divertido jugando solo como en compañía. Organiza una fiesta en tu casa con «Samba de Amigo» y tienes el éxito asegurado.

Opinión:

«Samba de Amigo» ha preferido mantener intacto el clásico sistema de los juegos musicales e innovar en lo relativo a los periféricos, y la jugada le ha salido redonda... bueno, en forma de maraca. A pesar de que no estamos ante ningún prodigio de la técnica, el Sonic Team de Sega ha vuelto a conquistarnos con este título que posee un apartado musical muy resultón y que plantea un sistema de juego tan original como divertido. Jugar solo mola, pero si lo haces con unos cuantos amigos os vais a reir de verdad. Sólo se le puede achacar una cosa: no haber incluido ningún tema de Antonio Machín...

Valoración 87

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Tonto el último







Infogrames ha decidido utilizar toda la simpatía y el carisma de los Looney-tunes para crear una alocada competición de karts en la que, como siempre, todo vale con tal de llegar primero. Lo que más nos gusta de «Looney-tunes racing» es que incluye un número muy elevado de circuitos y personajes, aunque la mayoría de ellos permanecen ocultos al principio y tendremos que ganar muchas carreras para abrirlos. Los variados recorridos, sacados de localizaciones de la serie, presentan todo tipo de peligros como cañones, rocas que se desprenden, o trampas "marca Acme". Estos elementos añaden al juego mucha variedad y dinamismo.

Por otro lado, tampoco se queda corto en modos de juego: a los ya habituales campeonato y contrarreloj, hay que añadir un divertido modo para dos jugadores y el "reto del museo", consistente en 15 variadas pruebas donde demostrar nuestra pericia como conductores. Resumiendo, «Looney-tunes racing» se perfila como un juego muy completo y entretenido, pero eso sí, tened en cuenta que esta claramente enfocado a los más pequeños.



Uno de los modos más divertidos del programa es el "reto del museo", en el cual podremos competir en 15 variadas pruebas con el fin de conseguir nuevos e interesantes extras.

Gráficos:	77
Sonido:	79
Jugabilidad:	81
Diversión:	79
Valoración	79

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Interactive Ent.**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Súbete a mi moto

Castrol HONDA
WORLD SUPERBIKE TEAM
SUPERBIKE 2000

Como recordaréis, la primera parte de este juego era un título que, aunque técnicamente no destacaba demasiado, ofrecía unas carreras muy emocionantes que lo hacían entretenido. Nada más cargar esta segunda parte queda partente que «CH-SB 2000» sigue la misma línea de su antecesor. El modesto apartado gráfico sigue casi igual, pero eso es debido a que, nuevamente, se ha preferido sacrificar la calidad de los escenarios a cambio de conseguir una estupenda sensación de velocidad y un control preciso y sencillo. Y ésta es precisamente la clave del juego: en cuanto pasas por alto la cuestión gráfica y te pones a jugar, le vas cogiendo el truco a los circuitos y poco a poco te vas picando hasta que te das cuenta de que estas metido en la lucha por el campeonato En fin, que aunque no aporta casi novedades respecto al primero, tanto el número de circuitos como lo divertido que resulta lo convierten en una buena opción si te van las motos.



Las repeticiones nos permitirán disfrutar de las imágenes más espectaculares de las carreras.



Todas las carreras resultan muy emocionantes, a pesar del discreto nivel técnico que ofrecen.





Gráficos:	60
Sonido:	58
Jugabilidad:	79
Diversión:	75
Valoración	70


RAYMAN 2 PARA
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
PlayStation
¿AÚN NO TE HAS RAYMANIZADO?
RAYMAN
WWW.RAYMAN2.COM
Ubi Soft

Tecmo está ofreciendo una dura resistencia a los mitos de la lucha en cada nueva consola. Ya le plantó cara en Dreamcast a «Soul Calibur», y ahora hace lo propio con «Tekken Tag Tournament» en PS2. Para ello ha recurrido a las bellas luchadoras de «Dead or Alive. Hardcore».

La cara más guapa de la lucha

DOA2 HARDCORE

Sin embargo, esta vez no ha optado por incluir revolucionarios modos de juego, ni ha ampliado enormemente el plantel de luchadores. En esta ocasión, se ha limitado a coger la magnífica versión que lanzó para Dreamcast, le ha añadido algunos pequeños retoques y cambios, y se ha asegurado de mantener intacta su insuperable jugabilidad.

Es decir, que los que ya conozcáis el «Dead or Alive 2» de la consola de Sega, os podéis hacer una idea exacta de lo que ofrece la versión de PS2: los mismos modos de juego (incluyendo el modo historia), la incorporación del Tag Mode por parejas, y el resto de modos secundarios.

Tampoco ha cambiado el sistema de control de los personajes, su mayor virtud y el elemento que desde su primera entrega lo convirtió en el favorito de muchísimos aficionados a la lucha. Es cierto que ahora disponemos de algunos golpes combinados nuevos para el Tag Mode, pero en esencia se mantiene la utilización de los dos botones de golpeo, el de defensa y el de los movimientos especiales.

Las únicas novedades, que han llegado con cuentagotas, se concentran en 5 escenarios nuevos y unas cuantas indumentarias para los personajes (cuyo descubrimiento se acaba convirtiendo en el mayor aliciente del juego).

Algunos se han valido de este hecho para criticar a la versión de PS2, pero si nos permitimos obviar las comparaciones (teniendo en cuenta que no serán muchos los usuarios que puedan acceder a la versión de DC y a ésta al mismo tiempo), no queda otro remedio que sucumbir ante los encantos de uno de los juegos de lucha más divertidos y atractivos visualmente de la historia.

De modo que, si exceptuamos al incombustible «TTT», que le supera en número de luchadores y en la cantidad de secretos por descubrir, Tecmo ha puesto a disposición de los poseedores de la nueva consola de Sony un grandísimo juego lucha, un objetivo para todo aficionado a la lucha en 3D más espectacular.

Roberto Ajenjo



Esta entrega para PlayStation 2 mantiene la posibilidad de lanzar a nuestro contrincante a niveles inferiores de los escenarios, tal y como ocurre en la versión de Dreamcast.





Tipo: **Lucha**
Compañía: **Tecmo**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **9.490 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**



Lucha al cuadrado





La gran innovación de «DoA2» son los combates por parejas, que nos permiten cambiar de luchador en cualquier momento, así como realizar golpes conjuntos.



«DOA 2 Hardcore» es un juego FABULOSO, y MUY PARECIDO al de Dreamcast.

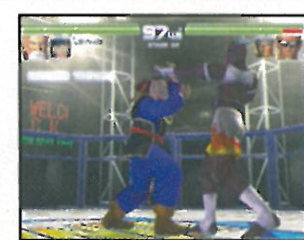


Alternativas:

Como ya hemos dicho, el número de luchadores y la inclusión de varios secretos (modos, opciones...), colocan a «TTT» un poco por encima de este título.



Los nuevos escenarios



Los escenarios siempre han tenido gran importancia en la serie «DoA». La versión "Hardcore", para PS2, incorpora hasta 5 nuevas arenas (y algunas zonas ocultas), entre las que se cuentan una zona de obras o un vistoso ring de lucha libre.





Gráficos: 89

Sin llegar a ser geniales, ofrecen una calidad altísima tanto en los luchadores como en los escenarios. Los efectos de luz (puestas de sol, explosiones), sirven como colofón a un excelente apartado gráfico.

Sonido: 92

Al igual que en la versión de DC, la banda sonora merece escucharse en un buen equipo de Hi-Fi a todo volumen. Las voces y efectos, por su parte, mantienen el tipo.

Jugabilidad: 94

Sigue siendo sorprendente que sea posible realizar tantos movimientos y llaves con la insultante facilidad con la que este juego nos lo permite. Una delicia.

Diversión: 86

Aunque jugarlo sea muy divertido, su dificultad no es excesivamente alta, por lo que la falta de elementos ocultos se convierte en un pequeño inconveniente.
Los combates por parejas con hasta 3 amigos son para no perdérselos.

Opinión:

No se puede decir que este juego nos haya defraudado, pero tampoco no ha llenado del todo. Es espectacular, jugable a más no poder, las chicas muestran un aspecto muy sugerente... pero todo esto ya lo conocíamos. De hecho el paso a una consola en teoría más potente debería haber implicado cambios más tangibles. Pero como no ha sido así, sólo queda alegrarse porque, en definitiva, uno de los gigantes de la lucha en 3D ha llegado a PS2.

Valoración 88

¿Te mola conducir?

La versión de «Le Mans 24 Horas» que apareció para PlayStation, de discutible calidad, poco tiene que ver con el estupendo simulador que ahora trae Infogrames hasta la 128 bits de Sega.

LE MANS 24 HOURS®

Para la ocasión, la compañía francesa ha tomado la inteligente decisión de hacer borrón y cuenta nueva, desechar por completo el juego de 32 bits y empezar desde cero la versión que correrá sobre el hardware de Dreamcast.

De esta forma, Infogrames ha completado un título que aprovecha con generosidad las posibilidades técnicas de la consola de Sega, hecho que se hace muy patente especialmente en el apartado gráfico: unos espectaculares coches diseñados con todo lujo de detalles y repletos de efectos de luz y reflejos (aunque no sufren daños "visibles" en la carrocería), 10 circuitos al mismo nivel técnico de los coches, y una magnífica suavidad en la sensación de velocidad. A este respecto hay que destacar que la consola se muestra sobradamente capaz para manejar con soltura 20 coches en pantalla simultáneamente sin bajar de los 60 fps.

INTERESANTES MEJORAS.

En cuanto a modos de juego, están presentes las carreras individuales, contrarreloj y un modo multijugador que permite participar hasta a 4 jugadores mediante la consabida "split screen".

Sin embargo, el modo estrella, como en la versión de PlayStation, es el modo Le Mans, el cual nos permitirá participar en una carrera de 24 horas (literales o "reducidas", según prefiramos) en el mítico circuito francés.

Como veis, en este sentido apenas hay novedades con respecto a lo que conocemos de PlayStation, pero si profundizamos un poco notamos que donde realmente ha evolucionado el juego es en el control.

Y es que en DC, «Le Mans 24 Horas» se ha revelado como un simulador mucho más realista, no tanto como «Ferrari F355», aunque sigue su estela. Tanto es así, que si jugamos sin ayudas nos costará mucho esfuerzo mantener el vehículo en la pista, pero aunque las activemos tendremos que afinar mucho la conducción para alcanzar a los rivales.

En definitiva, que Infogrames ha mejorado mucho su simulador, convirtiéndolo en una apetecible alternativa dentro del poblado género de la velocidad en los 128 bits de Sega.

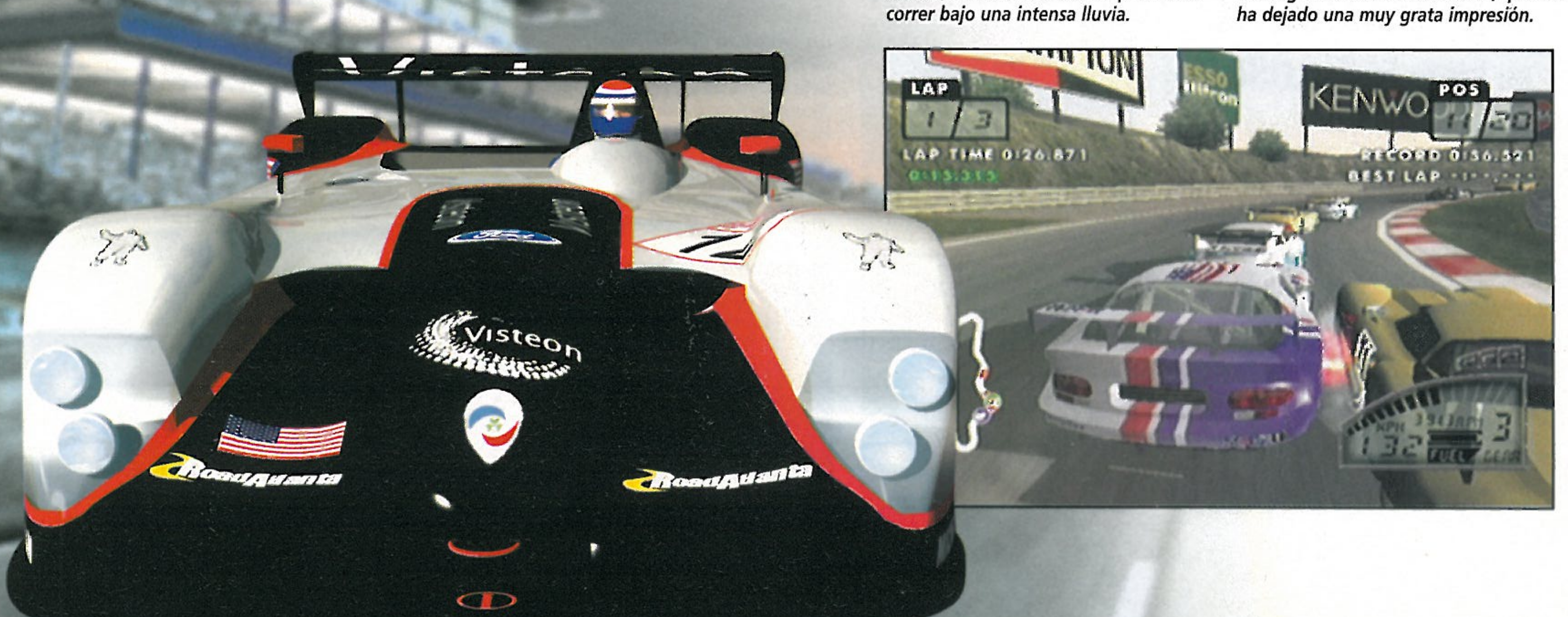
Roberto Ajenjo



Además de en cualquier momento del día, «Le Mans» también podremos correr bajo una intensa lluvia.



Las texturas y efectos gráficos rayan a una gran altura en este título, que nos ha dejado una muy grata impresión.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

El modo Le Mans





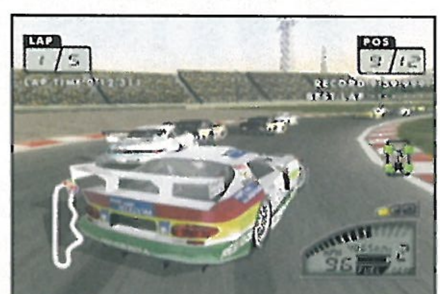
El modo estrella del juego contiene algunas novedades con respecto al resto de modos, como la posibilidad de configurar varios elementos mecánicos del vehículo, así como la inclusión de un "rolling start" (comienzan la carrera ya en movimiento).

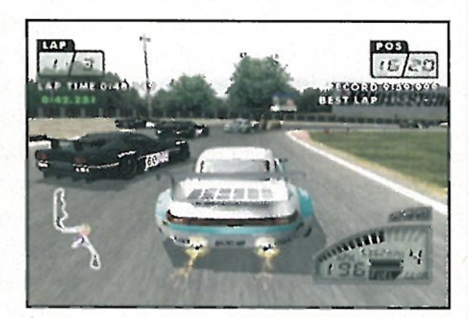


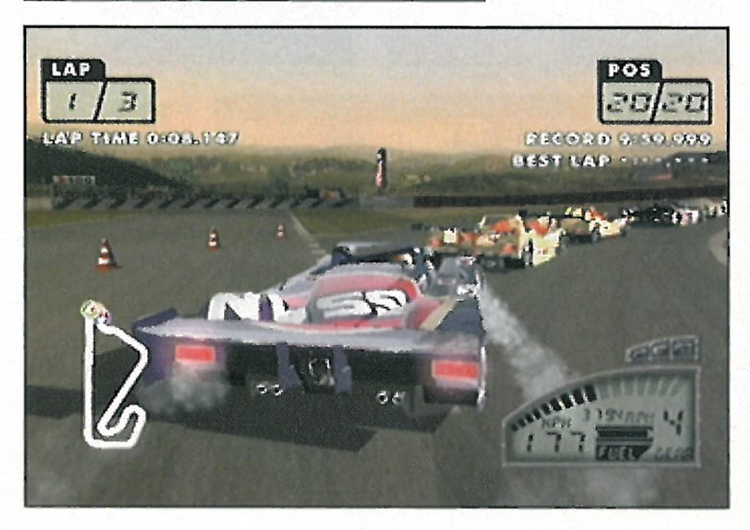
Uno de los elementos más realistas del juego son los "pelotones" de coches que se forman, llegando a aparecer hasta 20 vehículos en pantalla sin ninguna ralentización.

La versión para Dreamcast ha MEJORADO MUCHO con respecto a al juego que vimos en PlayStation.





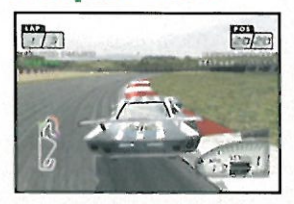




Alternativas:

«MSR» se ha convertido en la referencia obligada en este género. En cuanto a simulación realista, tienes «Ferrari F355». Pero la verdad es que este «Le Mans» es también una opción a tener muy en cuenta.

A cualquier hora







Uno de los efectos mejor conseguidos por «Le Mans» es el de las puestas y salidas de sol, en las que abundan los cambios de color en el cielo y los deslumbramientos.

Gráficos: 85

La excelente imagen que muestran los coches se ve aderezada por unos efectos y texturas muy conseguidos. La sensación de velocidad es adecuada, aunque quizás los escenarios están un poco despoblados.

Sonido: 80

Voces, sonidos de motores y música, todo unido y con nivel de calidad suficiente y apropiado. Sin sobresalir, cumple su labor.

Jugabilidad: 85

Hay que conducir con una sensibilidad máxima desde el primer momento, si no queremos pasar más tiempo sobre el césped que en el asfalto. Sin embargo, los amantes de la simulación lo verán como un reto magnífico.

Diversión: 83

Gracias a los coches y torneos ocultos, y a la opción multijugador, se consigue hacer más atractivo el juego. Por otra parte, el modo Le Mans se perfila más bien como una curiosidad, por lo que el modo torneo es el que más diversión proporciona.

Opinión:

Después de haber quedado decepcionados con este juego cuando apareció en Play, andábamos algo escépticos con esta versión de Dreamcast. Sin embargo, por un lado su calidad técnica, sobre todo en el apartado visual, y por otro su mejorado y exigente control, han acabado con todos nuestros prejuicios. «Le Mans 24 Horas» se ha colocado entre los mejores juegos de coches para Dreamcast.

Valoración 83

Trabajo en equipo

La producción más cara en la historia de los estudios Disney ha sido «Dinosaurio», un largometraje que combina escenarios reales con personajes generados por ordenador y que está destinado a arrasar en el cine estas navidades. Por supuesto, también contará con sus juegos correspondientes.



Si hacemos memoria, desde las versiones de «Aladdin» y «El Rey León» para las 16 bits hasta el mismísimo «Tarzán» (salvando la aventura interactiva de «Mulan»), cada producción animada de Disney ha llegado acompañada de su correspondiente plataformas. Y no es que estemos cansados, pues la verdad es que todos mostraban un gran nivel técnico, pero también es verdad que ya era hora de que un juego basado en una película de animación fuese por otros derroteros. Éste ha sido el caso de «Dinosaurio», un sencillo RPG en perspectiva cenital en el que cada nivel está diseñado como si se tratase de un pequeño puzzle.

Así, nuestros 3 personajes (Aladar el iguanodón, Zini el lemur, y Flia el pterodáctilo) deben combinar sus habilidades para lograr cada objetivo, que nunca presenta una dificultad excesiva, y avanzar por los pequeños y numerosos niveles que recorren el argumento de la película.

Como cualquier juego de rol que se precie, «Dinosaurio» nos permite utilizar todo tipo de objetos o subir de nivel al ganar puntos de experiencia, aunque todas estas características han sido "suavizadas" para hacerlo más accesible al público infantil. Sin embargo, son tantas las facilidades que encontramos durante el juego (items que se iluminan cuando son necesarios, diálogos que nos explican nuestro siguiente paso o un sistema de salto automático, por poner unos ejemplos) que al final nuestra labor se limita a la exploración.

Todo ello, unido a que casi todos los niveles se resuelven de un mismo modo (utilizando alternativamente a uno u otro personaje) y a un apartado visual que flojea, hace que nuestro avance no resulte excesivamente apasionante, pero afortunadamente la cosa se anima gracias a las espectaculares secuencias de la película (hasta 17 minutos) que aparecen cada vez que superamos un nivel.

Tratándose de un juego para los más pequeños, lo innovador de su desarrollo y las escenas de vídeo son capaces de hacernos olvidar el aspecto un tanto "feote" de «Dinosaurio», aunque no puede compararse a las auténticas obras maestras que nos ha brindado el género. Si nunca habéis jugado a un juego de rol quizá su propuesta repleta de secuencias de acción os resulte atractiva, pero no olvidéis su clara vocación infantil.

David Martínez







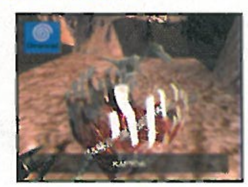
Casi todos los niveles de «Dinosaurio» se resuelven mediante el uso alternativo de las habilidades de nuestros 3 personajes, y además nunca presentan demasiada dificultad.

- Tipo: **Juego de Rol**
- Compañía: **Disney Interactive**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **8.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

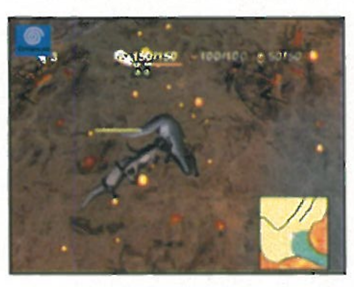
- Tipo: **Juego de Rol**
- Compañía: **Disney Interactive**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **6.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un museo de Historia Natural



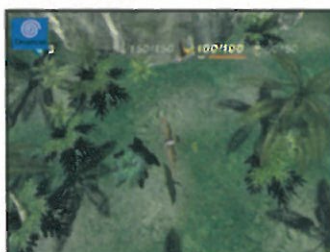


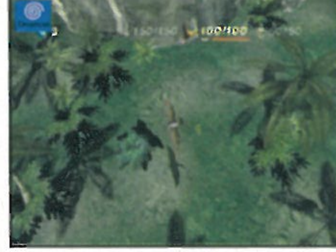
El juego incluye una interesante enciclopedia que ofrece información sobre los dinosaurios.





Los niveles de «Dinosaurio» recorren fielmente el argumento de la película que arrasará esta Navidad.





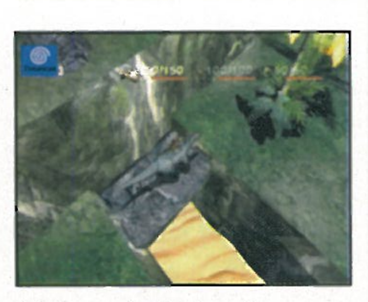


Flía no aparece en la película, pero su capacidad de vuelo es muy útil.

Los 3 Personajes

A lo largo del juego tendremos que utilizar las habilidades de Aladar , Zini y Flía en equipo o de manera alternativa.





El apartado visual combina modelos tridimensionales con una "sosa" perspectiva cenital.



Gráficos: 76
Sonido: 81
Jugabilidad: 76
Diversión: 74

Opinión:

La versión para DC tiene un desarrollo más complejo, aunque sigue quedando patente que se trata de un juego para todos los públicos. La posibilidad de controlar a los 3 personajes de manera simultánea y la fidelidad a la película convierten a «Dinosaurio» en un título ideal para principiantes.



Valoración 75

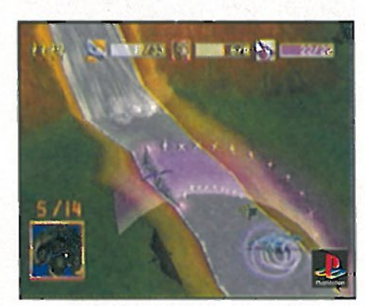


Cuando uno de los protagonistas se encuentra en apuros, lo mejor es unir al grupo para superar cada obstáculo. La habilidad de Zini, la vista de Flía y la fuerza de Aladar los hacen invencibles.

«Dinosaurio» es un SENCILLO RPG enfocado a los más PEQUEÑOS de la casa.



Cada nivel tiene su propio mapa, que podemos utilizar para orientarnos hacia nuestro objetivo.





Alternativas: *«Tarzán» está en Platinum, pero es un tipo de juego diferente. Si lo que se busca es un juego de rol para los más pequeños, «Dinosaurio» es la mejor opción.*



No siempre podemos combatir con nuestros enemigos, así que debemos aprender a evitarlos.

Gráficos: 71
Sonido: 81
Jugabilidad: 74
Diversión: 73

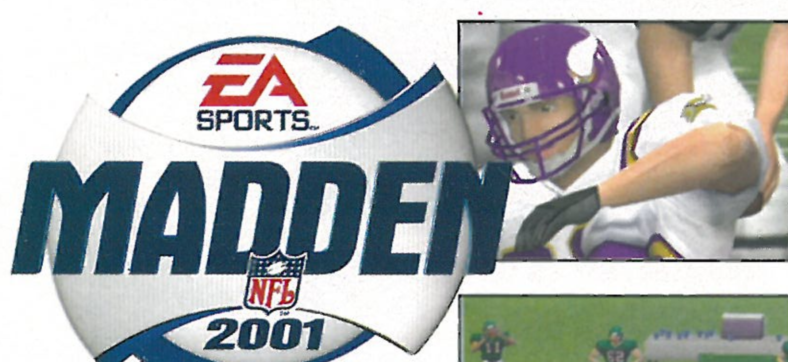
Opinión:

Mucho menos espectacular que su hermano mayor, Dinosaurio acusa en PS un control más complicado, que redunda en una mayor lentitud a la hora de superar unos niveles, que siguen resultando demasiado sencillos. Sin perder de vista que está pensado para los pequeños de la casa, no deja de resultar original.

Valoración 72

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **EA Sports**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **9.490 ptas**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

El fútbol (americano) es así



La serie deportiva de EA Sports se completa con el correspondiente simulador de fútbol americano, que llega por primera vez a PS2.

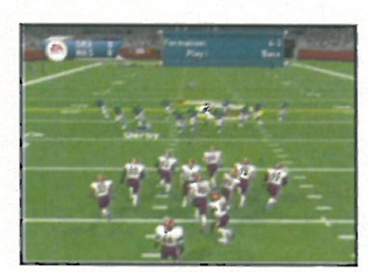
Un simulador que, por cierto, ha entusiasmado a los usuarios estadounidenses, especialmente por su espectacular aspecto gráfico, y el gran realismo con el que (suponemos) simula la práctica de este deporte.

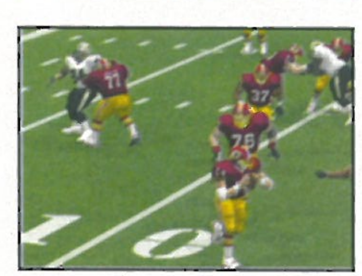
El problema al que se enfrenta este título, una vez más, y como les ocurre a todos los juegos de fútbol americano que traspasan las fronteras de los EE.UU., es su escaso seguimiento en nuestro país.



De hecho, detalles como las escenas televisivas con que nos deleita el juego, su detallada base de datos real, o su amplio catálogo de modos de juego y opciones, en la gran mayoría de los casos no serán suficiente para conseguir atraer a los usuarios españoles de PS2.

Por tanto, si eres un fanático de este deporte, puedes estar seguro que este título colmará tus expectativas y entonces su valoración final quedaría muy cerca del 90. Ahora bien, si esta modalidad ni te va ni te viene, como a la inmensa mayoría de los usuarios españoles, es casi seguro que en «Madden NFL 2001» no podrás ver más que un juego bonito, pero prácticamente injugable.





El aspecto gráfico resulta muy vistoso, con 22 detallados jugadores en pantalla al mismo tiempo.

Gráficos:	88
Sonido:	69
Jugabilidad:	58
Diversión:	61
Valoración	70

Tipo: **Acción**
Compañía: **Angel Studios**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **9.490 ptas**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Un bestia al volante

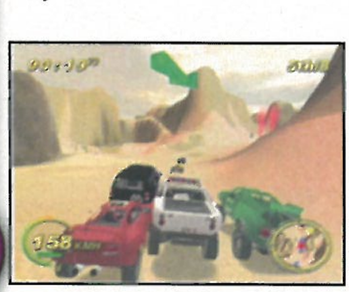
Smuggler's Run

El sistema de juego de este título proviene de una extraña mezcla entre «Carmageddon» y «Driver». Tomamos el papel de un delincuente al que se encargan distintas misiones, desde trasladar una mercancías hasta una carrera con un enemigo.

Sin embargo, no es necesario seguir un trazado, sino que hay que conducir (a lo bestia) a través de todo el mapeado para alcanzar el objetivo, arrasando obstáculos, coches rivales, animales e incluso personas.

Sin embargo, tanto el control como el apartado técnico, no rayan a la altura de lo esperado, sobre todo por el nefasto manejo de los vehículos que en ocasiones llega a ser desesperante.

En general, se trata de un título que apenas muestra detalles interesantes, por lo que está abocado a pasar desapercibido por el recién estrenado catálogo de PlayStation 2.



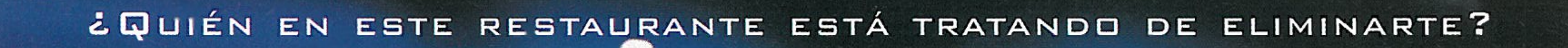






El desafortunado control nos complicará mucho las cosas.

Gráficos:	62
Sonido:	71
Jugabilidad:	58
Diversión:	60
Valoración	61


¿QUIÉN EN ESTE RESTAURANTE ESTÁ TRATANDO DE ELIMINARTE?


007 Racing
PlayStation


007
PlayStation


EA GAMES


MGM INTERACTIVE


PlayStation


NINTENDO64

Hacía tiempo que los aficionados a las aventuras gráficas no podían "echarle el guante" a un título que colmara del todo sus expectativas. Pues bien, tras la tentativa fallida de «A Sangre Fría», gracias a «El Dorado» podemos dar por saciada la sed de aventuras de este tipo en PlayStation.

La aventura perdida
La ruta hacia EL DORADO

Como todo buen aficionado sabe, Revolution es un grupo de programación especializado en aventuras gráficas. Su conocida obra cumbre, la saga «Broken Sword», puso de moda en PS un tipo de juegos hasta entonces poco popular, gracias a un interfaz sencillo, un apartado gráfico muy cuidado y un argumento terriblemente absorbente.

Sin embargo, entre la incomprensible tendencia a hacer "oídos sordos" a las aclamaciones de una tercera parte de «Broken Sword», y el infructuoso intento de modernizar el género con «A Sangre Fría», los aficionados a las aventuras andaban un poco hambrientos de títulos.

Todo esto hasta hoy, día en el que la consola de Sony recibe «La ruta hacia El Dorado», un juego que ha sido capaz de mantener las señas de identidad de Revolution (control sencillo, bellos gráficos y un argumento plagado de genialidad y humor), y a la vez adaptarse a las nuevas técnicas.

«El Dorado», el juego, es una versión muy fiel de la película del mismo nombre que Dreamworks va a estrenar en España estas Navidades. Como ya os decimos, el sistema de juego es el mismo que el de «A Sangre Fría», por lo que no movemos al personaje (mejor dicho, personajes, ya que controlamos a los dos protagonistas alternativamente) con un cursor, sino directamente como en un juego de acción. Eso sí, esta vez la fluidez del movimiento y los tiempos de carga han sido notablemente mejorados. Los escenarios, de una exuberante belleza, nos propondrán continuos puzzles, si bien su complejidad no es tan alta como para atascarse más tiempo del debido.

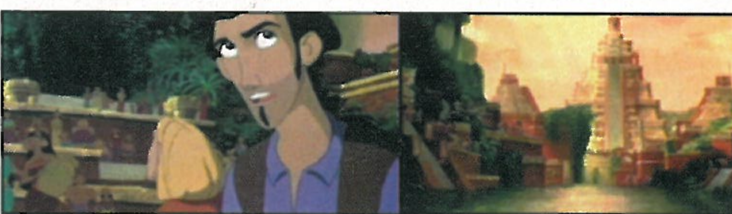
Para redondear el conjunto, el juego incluye una impecable traducción de texto y voces al castellano, salpicado por frecuentes vídeos de la película y otras escenas renderizadas entre zona y zona del mapeado.

«La ruta hacia El Dorado» es, en definitiva, lo que los aficionados al género estaban esperando, un magnífico juego que no os defraudará y que, en buena parte, llenará el vacío por esa tercera entrega del añorado «Broken Sword»...

Roberto Ajenjo



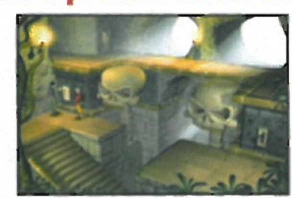




El juego incluye escenas de vídeo que servirán de anticipo a lo que veréis en el cine en Navidades.

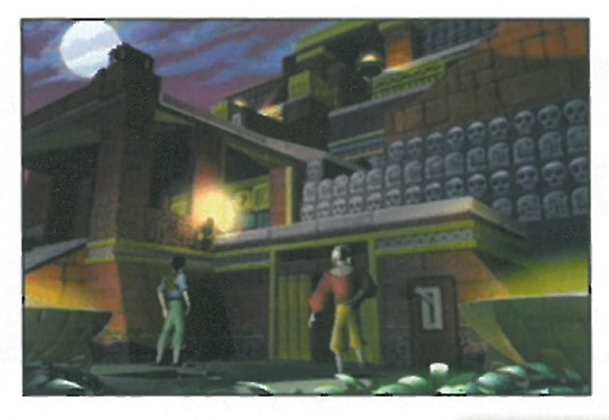
- Tipo: **Aventura gráfica**
- Compañía: **Revolution**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **6.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Pon a prueba tu cerebro

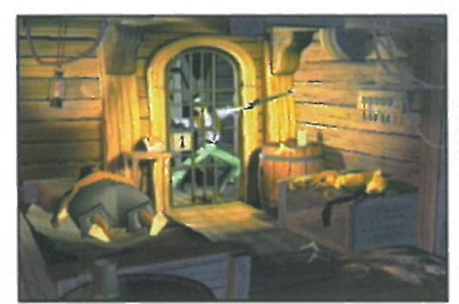




Cada cierto tiempo nos veremos sumidos en alguna zona laberíntica, o nos encontremos con cierto obstáculo que impida nuestro avance. Será el momento de poner a trabajar nuestras neuronas para descubrir un movimiento o una combinación de objetos para resolver el problema y encarar la siguiente zona...



El impecable trabajo de traducción y doblaje realizado para la ocasión permite disfrutar del juego en toda su extensión.



El argumento que da pie a la historia de «El Dorado» es exactamente el mismo que el de la película de Dreamworks.





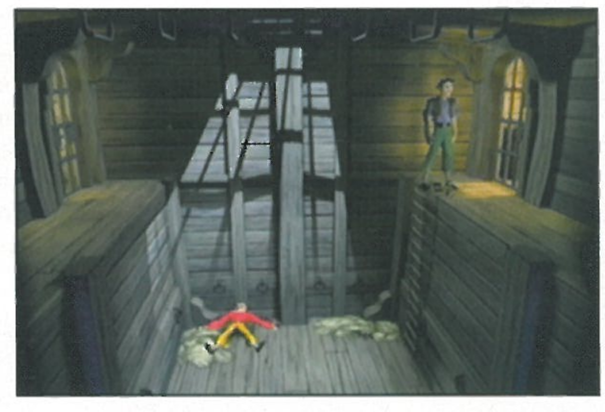
Desde el primer momento salta a la vista la gran belleza de los escenarios, que aunque son estáticos permiten muchas interactuaciones.



Si bien el juego mantiene el uso del clásico inventario, los movimientos de los personajes ya no se dirigen con un cursor, sino desplazándonos directamente.



Alternativas: *Teniendo en cuenta que los «Broken Sword» ya son muy antiguos, la mejor opción a tu alcance es «Discworld Noir». También esta «A sangre fría», pero sus problemas jugable lo desaconsejan.*





Gracias a su SENCILLEZ y JUGABILIDAD, este título ha conseguido REANIMAR un género que parecía estar algo OLVIDADO.

Gráficos: 85

Los escenarios son realmente preciosos y los personajes, poligonales, consiguen mantener una aceptable fluidez en todo momento, aunque aún no es perfecta. Además, los tiempos de carga son bastante cortos.

Sonido: 84

La banda sonora está en la línea de Revolution, es decir, de una enorme calidad. Por otra parte, el doblaje al castellano ha sido llevado a cabo con buena nota.

Jugabilidad: 84

Los problemas de juegos anteriores con la fluidez han sido subsanados al 90%, lo que mejora mucho este apartado. Además, el avance a través del juego se ve facilitado por la sencillez de los puzzles.

Diversión: 85

Su argumento resulta enormemente atractivo, aunque no tenga una temática "detectivesca", por lo que si te gusta darle un poco de trabajo a la materia gris, disfrutarás de lo lindo.

Opinión:

Aún persisten en la memoria de muchos usuarios de PS los buenos ratos pasados frente a sagas como «Mundodisco» o «Broken Sword». Las nuevas técnicas habían acabado con ellos, y los juegos que intentaban adaptarse no lograban satisfacer al público. Pues bien, Revolutions ha vuelto por sus fueros, demostrando con «La Ruta hacia El Dorado» que sí que es posible aunar técnica, jugabilidad y un interesante argumento en una misma aventura gráfica.

Valoración 84

Fiebre del sábado Disney

Les hemos visto en juegos de plataformas, de carreras y hasta de rol, pero lo último que esperábamos era encontrarnos a los personajes de Disney en un juego musical, aunque parece que cuando se trata de bailar, Mowgli, Baloo y los demás se defienden mejor que bien.

Walt Disney's El Libro de la Selva. Muévete con Ritmo



Que el último juego musical para PS llegue avalado por Disney, es el mejor indicio de la buena salud que comienzan a vivir los géneros "menores" en nuestro país. Especialmente si consideramos el excepcional trabajo de doblaje, de diálogos y canciones, que acompaña a Mowgli y compañía en «Muévete con Ritmo». Otra cosa es que su peculiar estilo de juego, consistente en presionar la cruceta de control en el momento preciso, termine de convenceros, porque la verdad es que en el resto de aspectos el compacto de Ubi resulta irreprochable.

La pantalla de juego sigue la disposición de «Bust a Groove», es decir, dos protagonistas en pantalla, un personaje que hace de "maestro" (que nos enseña los pasos de baile) y nuestro bailarín.

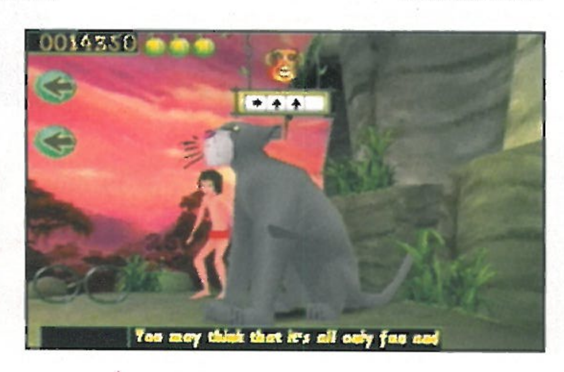
Así, a lo largo de las canciones de la película, asistimos a un cuidado modo historia que -además de unas cuantas FMVs- incluye enemigos finales y una serie de especiales para animar un poco el desarrollo. Es decir, que si sois capaces de seguir la canción, y además ejecutar la combinación de nuestro contrincante, os veréis recompensados con algunas sorpresas, como puntuación doble o la desaparición de nuestros próximos movimientos.

Sin embargo, no es extraño que incluso los menos hábiles sean capaces de terminar este CD con un poco de práctica, lo que en principio desconcierta un poco. Pero todo tiene su explicación, ya que «Muévete con Ritmo» está diseñado para usar alfombrilla de baile, y es entonces cuando el compacto despliega todo su potencial. Si ya de por sí resulta divertido, la sincronía de nuestros movimientos con las melodías de «El Libro de la Selva» lo hace aún más atractivo, y en cuanto a la dificultad, se dispara considerablemente.

Por si no tenemos bastante con un desarrollo calcado al de la película, el juego nos recompensa con modos cooperativo y versus para 2 jugadores, personajes ocultos, karaoke y una galería. Pero donde este juego gana la batalla es en el apartado sonoro. Es cierto que los títulos de música "modenna", como el propio «Bust a Groove», tienen una estética más llamativa, pero nos parece impagable que la BSO de la película se haya trasladado "intacta" al juego. Reconocemos que sin la alfombra pierde mucha gracia, pero si os decidís a haceros con una seguro que disfrutáis como niños con este «Muévete con Ritmo».

David Martínez





- Tipo: **Musical**
- Compañía: **Disney**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

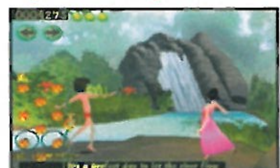


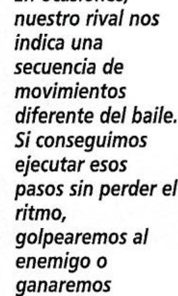


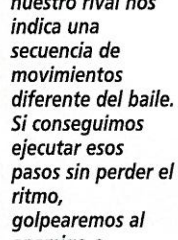


Esta es la IMPRESCINDIBLE alfombrilla de baile El juego se puede adquirir con ella o de forma independiente.

Los pasos especiales

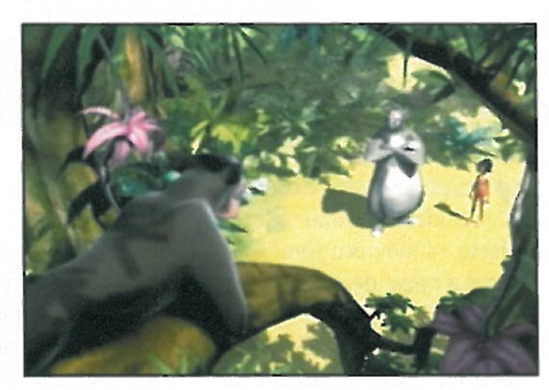






En ocasiones, nuestro rival nos indica una secuencia de movimientos diferente del baile. Si conseguimos ejecutar esos pasos sin perder el ritmo, golpearemos al enemigo o ganaremos "especiales".

Se acabó eso de jugar REPANCHINGADO en el sofá... ¡¡a mover el esqueleto ahora mismo!!





Tanto los diálogos como los temas musicales están traducidos y doblados a nuestro idioma.

Alternativas: *En el terreno musical nosotros preferimos «Unjammer Lammy», pero si te atrae el tema del baile y la estética de El Libro de la Selva, este juego va a resultarte muy divertido.*





Sin duda, los más pequeños de la casa -y los más jóvenes de espíritu-, son quienes más van a disfrutar con este juego.



Bailando a "dobles"





Cuando terminemos el modo Historia, podremos poner a prueba la habilidad de un amigo con cualquiera de las canciones y personajes que hayamos desbloqueado anteriormente.

Gráficos: 76

Los escenarios se parecen demasiado entre sí, lo que tampoco importa mucho gracias a las simpáticas coreografías de los personajes y a las numerosas CGs.

Sonido: 95

No se puede pedir más: las canciones son pegadizas y están en nuestro idioma. En cuanto al doblaje de las voces, tan bueno como el de la propia película.

Jugabilidad: 79

Si jugamos con el pad de control será fácil hasta para los más "patosos". Lo de la alfombrilla, es punto y aparte.

Diversión: 85

Se trata de un juego para jugar con la alfombrilla, rodeados de amigos y con el volumen de la televisión al máximo, entonces os aseguramos que os vais a divertir de lo lindo.

Opinión:

Si estabais esperando una buena excusa para descubrir los juegos musicales, « El Libro de la Selva: Muévete con Ritmo» tiene motivos de sobra para convertirse en la mejor opción. A una licencia tan jugosa como la de los personajes de Disney se une el considerable atractivo de jugar con la alfombrilla de baile, y creednos, la cosa resulta muy entretenida (y cansada). Sólo le hemos podido encontrar un "pero" y es que, aunque en los niveles más complicados la cosa se pone cuesta arriba, los jugadores más expertos pueden encontrarlo demasiado sencillo.



Velocidad al estilo Dreamcast

Si hay algo con lo que este juego va a tener que convivir, va a ser, sin duda, con las continuas comparaciones que se la van a hacer con el «Gran Turismo» de PlayStation. Y es que los coches, el tipo de control, los modos de juego que incorpora... todo desprende un inconfundible "tufillo" a la obra maestra de Sony.









Y no es que esto pueda ser considerado como un defecto, ni tampoco vamos a acusar a nadie de plagio, pero lo que está claro es que Sega ha tomado del juego de Sony los elementos más interesantes y los ha retocado a su gusto para realizar su propia versión del "simulador-concesionario" más prestigioso de la historia.

Uno de estos elementos que de entrada nos recuerdan a «GT» es el sistema de control: la sensibilidad es muy alta, y cualquier movimiento brusco provoca fuertes bandazos y nos lleva irremisiblemente hacia el muro más cercano, por lo que al principio cuesta dominar los coches con el joystick analógico.

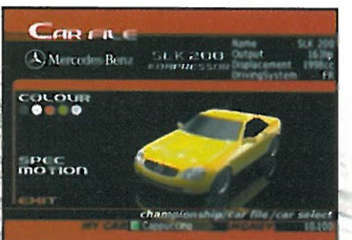
Después, una vez adaptados, accedemos al modo principal -el Campeonato- y con ello a la verdadera esencia del juego. Como en «GT», al principio no tenemos coche ni licencia con los que correr, así que tendremos que comprar un vehículo de segunda mano baratito y sacarnos el carnet básico (que no consiste en pruebas sucesivas, sino en circuitos cronometrados).

Con el paso de las carreras, compraremos coches, piezas y sacaremos nuevas licencias. Esto os suena, ¿verdad? Bueno, pues ahí va una novedad: también podremos construir, previo pago de la cantidad exigida, nuestro propio coche (motor, carrocería, etc...).

Y es que los coches son el gran atractivo de «Sega GT». De hecho, contiene unos 25 modelos diferentes de marcas conocidas (Nissan, Peugeot, Audi...), los cuales, con sus respectivas variaciones, alcanzan la nada despreciable cifra de 100 vehículos diferentes. Una cifra elevada que está acorde con los 22 circuitos disponibles.

«Sega GT» es un simulador muy divertido, muy realista y muy absorbente en su modo Campeonato. Pero tiene un inconveniente... que este mes sale también a la venta el genial «MSR», y el juego de Bizarre Creations ha puesto el listón todavía más alto.

Roberto Ajenjo



▲ *25 modelos de coches con sus variaciones dan un total de 100 vehículos, y os aseguramos que conseguirlos todos os llevará mucho, mucho tiempo.*



Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Sega**
Distribuidora: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Los otros modos





No todo en «Sega GT» es jugar en el modo Campeonato. Otros modos, como las carreras simples o el dos jugadores también son bastante divertidos.





Una de las opciones permite configurar varios elementos de la mecánica.

Sega ha realizado un SIMULADOR muy REALISTA, pero al que le falta el toque de GENIALIDAD de los grandes.



Gráficos: 85

Se entremezclan los perfectos diseños de los vehículos con la falta de detalle de algunos escenarios. Ningún pero que ponerle a la sensación de velocidad, que resulta suave y realmente fluida.

Sonido: 81

Sin salirse de los márgenes de la normalidad, el apartado sonoro cumple a la perfección su cometido con una gama de efectos y músicas bien realizadas.

Jugabilidad: 83

Hay que acostumbrarse a jugar prácticamente rozando el joystick, pero una vez conseguido, los vehículos se mueven con deliciosa suavidad. Es un simulador con todas las de la ley.

Diversión: 86

La cantidad de circuitos y vehículos nos parece suficiente para garantizar la diversión durante mucho tiempo, y el modo campeonato resulta muy atractivo.

Opinión:

El trabajo realizado por los chicos de Sega con este título ha resultado más que satisfactorio, pero no tan impresionante como prometía serlo. El modo Campeonato se convierte en el mayor centro de atención, junto al interés por hacernos con los modelos de coche más espectaculares. Sin embargo, este estilo de juego no nos ha sorprendido como en su momento lo hizo «GT» para Play. Sin duda, es un fabuloso juego de coches, pero le falta ese toque de genialidad que ya hemos visto en otros títulos para esta consola.

Valoración 85



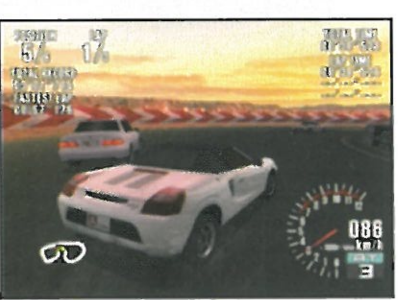
El atractivo modo campeonato







Así funciona el modo Campeonato: desde la pantalla principal (My garage), se compra el primer coche. Nos sacamos una licencia, y luego ajustamos la mecánica del automóvil. Hecho esto, podemos entrar a correr para ganar dinero y volver al primer paso...



Alternativas:

La primera y más clara opción es el impresionante «MSR», cuyo comentario ya habréis leído casi seguro. También es una buena opción «24 horas de Le Mans», aunque está ligeramente por debajo.



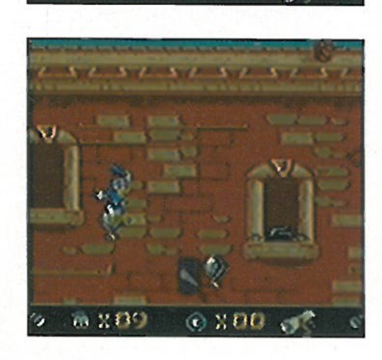


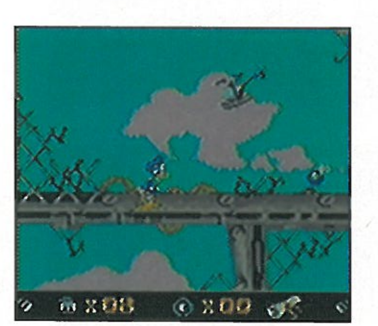
- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Disney**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Al rescate de Daisy



La época de los regalos navideños suele dar pie al "bombardeo" de juegos para los más pequeños basados en personajes de Disney. Algunos de ellos no demuestran ser más que productos oportunistas para ver si los "peques" pican con la llamativa carátula de su personaje favorito, pero unos cuantos atesoran una gran calidad, como es el caso de este «Quack Attack». Del argumento, como es habitual en un plataformas, no hay demasiado que contar: un malvado mago secuestra a Daisy y, evidentemente, nos toca a nosotros rescatarla metiendonos en las plumas de nuestro querido Donald. Para ello tendremos que saltar, saltar y saltar a través de unos escenarios sin demasiadas complicaciones, recogiendo ítems y esquivando a los enemigos. Así de simple y así de efectivo, porque precisamente esta sencillez de planteamiento lo hace idóneo para el público infantil al que va dirigido.
Los gráficos son estupendos, como es habitual en los juegos de Ubi, y las animaciones de Donald son graciosísimas (sobre todo cuando se enfada), redondeando un plataformas muy bueno que podéis pedir con tranquilidad en la carta de los Reyes Magos.





Cogiendo unos items especiales, Donald se enfadará y podrá derribar paredes para explorar otros caminos.



Gráficos:	80
Sonido:	75
Jugabilidad:	80
Diversión:	82

Valoración 81

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Disney**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

¡¡Plátano Balooooo!!

Walt Disney's El Libro de la Selva

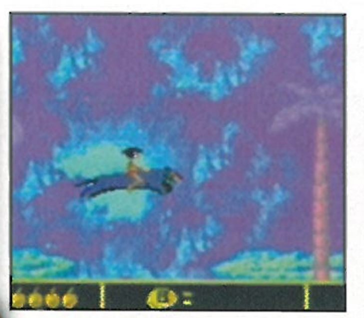




Desde luego, uno no sabe muy bien qué haríamos sin Ubi Soft y sus plataformas para GBC. El más reciente, «Quack Attack», es muy bueno, pero es que este «Libro de la Selva» es sensacional. La mecánica sigue la línea sencilla marcada por «Papirus», uniendo una jugabilidad tremenda con la divertida exploración de los escenarios en busca de resortes que abren nuevos caminos.. Orientado a los más jóvenes, es mucho más asequible en cuanto a dificultad que «Rayman», y al mismo tiempo resulta muy variado. Esto se logra haciendo que Mowgli consiga nuevos movimientos a medida que avanza niveles, e incluyendo fases especiales donde montamos a lomos de la pantera Bagheera, o echamos una carrera contra un cachorro de lobo. Es evidente que todo esto se apoya en un estupendo diseño de los elementos que componen cada fase, colocados milimétricamente para no restar un ápice de jugabilidad. Para redondear, un apartado gráfico brillante, aunque algo repetitivo. Recomendado sin reservas.



Todos los personajes de la peli aparecen hablando en castellano.



Esta fase, donde Mowgli monta a Bagheera, es de las más divertidas.

Gráficos:	85
Sonido:	83
Jugabilidad:	88
Diversión:	89

Valoración 88



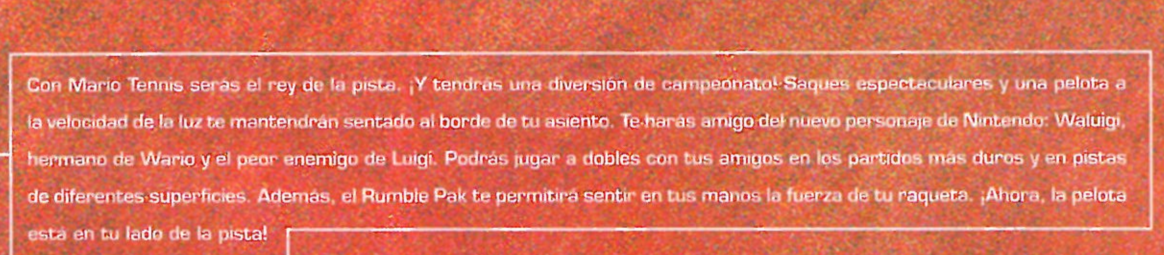
La mejor defensa es un saque fulminante.













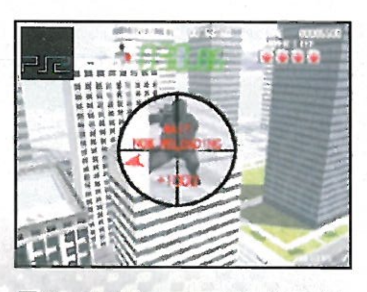


www.nintendo.es

Konami ha logrado saltarse las dificultades "estructurales" de su recreativa de disparo y nos brinda una conversión de «Silent Scope», muy superior al original, que además es el primer título que aparece simultáneamente para Dreamcast y PS2.

La conversión da en el blanco

SILENT SCOPE



Nuestra labor, como miembros del cuerpo especial de la policía, es acabar con los terroristas sin provocar bajas civiles.

Antes de nada conviene aclarar que las dos versiones de «Silent Scope» que hemos probado son absolutamente idénticas, con la única excepción de los tiempos de carga -menores en PS 2- y de un sistema de control más cómodo para los usuarios de la consola de Sega.

A partir de aquí, lo primero que nos llama la atención es descubrir cómo se ha solventado la ausencia del rifle de mira telescópica del mueble arcade. En lugar de utilizar una pistola de luz (quizá uno de ls detalles que más echemos en falta) el juego utiliza el zoom del punto de mira por defecto. Esta ampliación, que ocupa más o menos la sexta parte de la pantalla, nos permite gran precisión para acertar a los enemigos más lejanos, aunque dificulta su detección, así que al igual que ocurría en «Time Crisis» para salir del parapeto, al presionar uno de los botones el zoom desaparece y podemos movernos libremente por la panorámica general del nivel.

Solucionado el sistema de control, «SS» enfrenta al némesis de todos los juegos de disparo, ya que además de un desarrollo corto, tampoco resulta demasiado complicado (sobre todo si sois capaces de memorizar la secuencia en la que aparecen los enemigos). Afortunadamente, la versión para consola incluye , además de los diferentes itinerarios del modo historia, 3 nuevos niveles de entrenamiento en los que probar nuestra puntería con siluetas de cartón. Sin duda, no resultan tan entretenidos como rescatar al presidente, pero es de agradecer que no se termine la vida de «Silent Scope» con un par de partidas al modo historia.

Por otro lado, la variedad de situaciones a las que nos enfrentamos (desde fases nocturnas hasta persecuciones desde un helicóptero) y el sistema de bonificaciones por acertar en algunas zonas del cuerpo, ayudan a camuflar un apartado técnico algo atrasado, especialmente por una construcción de escenarios "vacíos" y repetitivos.

Definitivamente «Silent Scope» no puede competir con otros juegos de disparo más "tradicionales" como «THOTD2», con los que comparte un inevitable defecto de duración, aunque lo innovador de su desarrollo (el más realista del género) lo convierte en un título muy interesante, especialmente para aquellos que ya disfrutaran de la recreativa. Además. la escasez de títulos del género en los 128 bits añade aún mayor atractivo a la oferta de Konami, una conversión que supera con creces el arcade original.

David Martínez







⊙ Tipo: **Disparo**
⊙ Compañía: **Konami**
⊙ Distribuidora: **Konami**

⊙ Precio: **9.490 ptas.**
⊙ Jugadores: **1**
⊙ Idioma: **Castellano**

⊙ Tipo: **Disparo**
⊙ Compañía: **Konami**
⊙ Distribuidora: **Konami**

⊙ Precio: **8.990 ptas.**
⊙ Jugadores: **1**
⊙ Idioma: **Castellano**





«Silent Scope» resulta un juego muy CORTO aunque su sistema de juego es muy INTENSO.



Los nuevos modos de entrenamiento





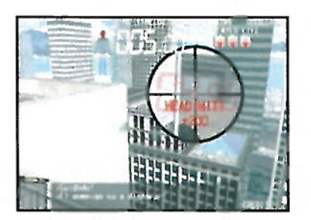
Aquellos que conozcan la recreativa agradecerán la inclusión de 3 nuevos niveles de entrenamiento, donde los enemigos "vivos" han sido sustituidos por siluetas de cartón. No es tan entretenido como el modo historia, pero ayuda a prolongar su vida de juego.

Alternativas:

Los usuarios de PS2 tendrán que conformarse, mientras que quienes posean una DC podrán decantarse por el sensacional «THOTD 2», que sí funciona con una pistola de luz.

Entre las cejas





La puntuación como francotiradores en «Silent Scope» depende del lugar del blanco en que impactamos. Más letal, más puntos.



◄ Cuando el blanco esté en movimiento, tendremos que demostrar nervios de acero.

Los itinerarios

En dos ocasiones a lo largo del juego, tendremos ocasión de escoger nuestro camino. En total, se pueden combinar las opciones hasta generar 6 recorridos diferentes.



▲ El rescate de la hija del presidente en el estadio de fútbol americano es uno de los niveles más intensos de «Silent Scope»

Gráficos: 77

Aunque los escenarios dan la impresión de estar un tanto "vacíos" el efecto del zoom es impresionante. Se echa en falta mayor variedad en el diseño de enemigos.

Sonido: 80

Además de la música y los logrados efectos de disparo, podemos recibir información por radio, en inglés, que añade mayor realismo al desarrollo.

Jugabilidad: 83

El sistema ideado para sortear la ausencia del rifle de francotirador cumple, aunque no podemos evitar echar en falta una pistola de luz.

Diversión: 75

Mientras dura, «Silent Scope» es rápido y muy intenso, pero la inclusión de nuevos modos de entrenamiento no logra paliar una terrible falta de profundidad.

Opinión:

Aunque técnicamente no resulta brillante, el desarrollo del "shooter" de Konami resulta muy innovador, motivo suficiente para que cualquiera disfrute de unas emocionantes partidas como francotirador. Sin embargo, los problemas de duración (ya que basta con un par de horas para dominar todos sus niveles) limitan «Silent Scope» hasta el punto de impedir que destaque en un catálogo tan escaso como el de los juegos de disparo. No podemos discutir que cada partida es de lo más emocionante, aunque, la verdad, los nuevos modos de juego nos saben a poco.



La asignatura pendiente



Sega sigue sin encontrar el simulador de fútbol que se consagre en Dreamcast. Este nuevo título ofrece un nivel de calidad alto, pero no llega ni de lejos a convertirse en el juegazo de fútbol que todos estamos esperando.

La pirueta de Sega en esta ocasión no deja de ser curiosa. Ha unido a los dos simuladores de fútbol cortados por el mismo patrón («World Wide Soccer» y «UEFA Striker») y ha dado como resultado este «UEFA Dream Soccer», que por desgracia no supera al que es hasta la fecha el mejor simulador para Dreamcast, «SWWS Euro 2000».

Todo empieza muy bien. El juego muestra un apartado gráfico bastante bueno, nos encontramos con un repertorio de opciones y modos muy amplio (aunque con unos menús muy confusos) y hay equipos de sobra (clubes y selecciones, incluidos equipos femeninos).

Después, a la hora de jugar, la cosa sigue por buen camino. El control parece adecuado, el juego fluido, las animaciones muy suaves... hasta que llega la hora de lanzar a puerta y nos encontramos con que los jugadores sufren un pequeño parón justo antes de disparar. Un grave defecto jugable que condiciona las ocasiones de gol y causa un efecto extrañísimo en el juego, puesto que si se lleva el balón controlado y se quiere tirar a portería hay que pulsar el botón al menos un segundo antes o tendremos al portero o los defensas en nuestra chepa.

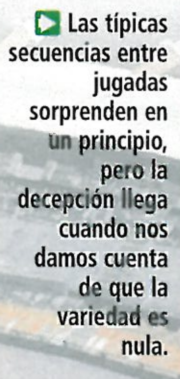
Además, la respuesta de los jugadores no es siempre tan inmediata como desearíamos y algunos aspectos del juego tampoco se ven muy equilibrados (el sprint de los jugadores es exagerado y la IA no está demasiado ajustada).

Tampoco es para llevarse las manos a la cabeza. Los partidos se dejan jugar, los pases están bien realizados y los remates (aquí si que no hay parón) no exigen demasiada habilidad. Pero la impresión general es que la simulación se muestra algo irregular. Además, a esto hay que añadir cierta desidia de los programadores en algunos detalles del juego, empezando por los comentarios, muy pobres a pesar de contar con narradores españoles conocidos, o las secuencias pregrabadas, muy repetitivas y a veces incomprensibles (¿Por qué celebran un gol los dos equipos?)

Mucho más atractivas resultan las posibilidades del juego, que dividido en dos grandes sectores -arcade y tradicional-, nos ofrece multitud de opciones a la hora de jugar, sobre todo el modo arcade, que plantea retos de diferente índole.

Estamos, sin duda, ante un buen juego de fútbol, pero que arrastra algunas carencias y defectos que le impiden siquiera acercarse a «SWWS Euro 2000», que, por cierto, tampoco es ninguna maravilla.

Manuel del Campo





Las típicas secuencias entre jugadas sorprenden en un principio, pero la decepción llega cuando nos damos cuenta de que la variedad es nula.







- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sega / Infogrames**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Fútbol arcade



Uno de los aciertos del juego es la inclusión de diferentes modos de juego en la modalidad arcade, que nos proponen conquistar continentes (ganando partidos), ganar partidos en un tiempo límite, encadenar victorias, etc.



Las repeticiones nos invitan a jugar con la velocidad de la cámara, el zoom y los ángulos de visión.



El juego nos ofrece diferentes perspectivas a la hora de jugar, con ángulos y zooms regulables.



La mecánica del disparo a puerta no está bien conseguida. Los jugadores se paran antes de tirar causando un efecto extraño.





Alternativas: *El mejor juego de fútbol es «WWS Euro 2000». También tienes «Virtua Striker 2» con su estilo arcade algo discutible, pero que resulta muy espectacular gráficamente.*



Hay opciones y MODOS de sobra pero una simulación IRREGULAR disminuye su calidad general.



Fútbol femenino



Resulta agradable comprobar la inclusión de equipos femeninos en este juego de fútbol. Ya iba siendo hora.

Gráficos:



Presentan un buen aspecto en general, aunque quedan lejos de resultar brillantes (mismas caras de los jugadores, secuencias limitadas).

Sonido:



A pesar de contar con los comentarios de Matías Prats, Javier Reyero y María Escario, la sincronización es nefasta y quedan a años luz de lo visto en juegos como «FIFA».

Jugabilidad:



Se deja jugar y ofrece suficientes posibilidades, pero la pobre mecánica de disparo y los problemillas en la respuesta de los jugadores bajan notablemente su calidad.

Diversión:



Tiene opciones y modos de juego de sobra, pero sus defectos en la simulación le impiden llegar más alto pues los partidos no causan las sensaciones de los grandes juegos de fútbol.

Opinión:

Parece increíble que Dreamcast esté tardando tanto en encontrar un simulador de fútbol a la altura de lo que se merece. Este juego que nos presenta Sega tenía base para llegar muy alto, sobre todo por su gran cantidad de opciones y modos de juego, pero su irregular simulación y el hecho de mostrar un acabado no del todo conseguido dan como resultado "tan sólo" un buen juego. Si os gusta el fútbol no es descabellado hacerse con él, pero tened por seguro que no os va a entusiasmar.

Valoración 72

Una evolución para mejor



Si cogemos un juego de boxeo cuya primera entrega resultó muy jugable y divertida, y mejoramos uno por uno todos sus aspectos, ¿qué es lo que tenemos? Sencillo, lo que nos queda es este «Ready 2 Rumble Round 2».

Pues eso, que aunque en principio Midway no se ha complicado mucho la existencia a la hora de programar la segunda parte de su hilarante arcade de boxeo, lo cierto es que en términos generales han conseguido realizar una secuela impecable.

En primer lugar, han cogido a casi todo el plantel de personajes de la primera parte, y los han dotado de un nuevo diseño más detallado, con vestimentas renovadas y un tamaño mucho mayor en pantalla (aunque esto ha repercutido en un descenso del nivel de detalle en los fondos, que ahora son más oscuros). Además, se han incorporado nuevos boxeadores, ampliando la lista de púgiles hasta la nada desdeñable cifra de 24 personajes.

En cuanto a modos de juego, continúan presentes el arcade y el de 2 jugadores, que funcionan de la misma manera que en la anterior versión, y se ha incorporado un torneo (desactivado al principio), mientras que el modo campeonato ya no se basa simplemente en conseguir dinero para mejorar a nuestros boxeador; ahora debemos seguir un calendario de combates, tras los cuales iremos desbloqueando determinados elementos que en un principio permanecen ocultos. Otra novedad en este modo de juego son las pruebas de entrenamiento en las que mejoramos las características de nuestro personaje: ahora están concebidas como mini-juegos de habilidad, algunas por ejemplo al estilo de «Space Channel 5» -para mejorar su coordinación aeróbica-, otra en plan «Beatmania», y similares. Muy divertidas todas ellas.

Pero las mejoras y retoques no acaban aquí. En el plano puramente jugable, los personajes gozan de una suavidad en sus movimientos sensiblemente superior, mientras que su gama de golpes ha sido ampliada. La conocida barra "rumble" para los super-combos ahora posee varios niveles de carga acumulativos, que nos permiten ejecutar varios golpes especiales nuevos.

Ya por último, otros detalles, como la celebración de las victorias, las voces de Afro Thunder y compañía, y los graciosos pasos de baile antes de cada combate, también han sido retocados para la ocasión.

En definitiva, Midway ha sabido dar una buena lección de cómo debe realizarse la secuela de un título de éxito: mejorar todo lo mejorable, y dejar intacta la "esencia". En pocas palabras, "cambiarlo todo para que nada cambie".

Roberto Ajenjo



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Entrénate jugando





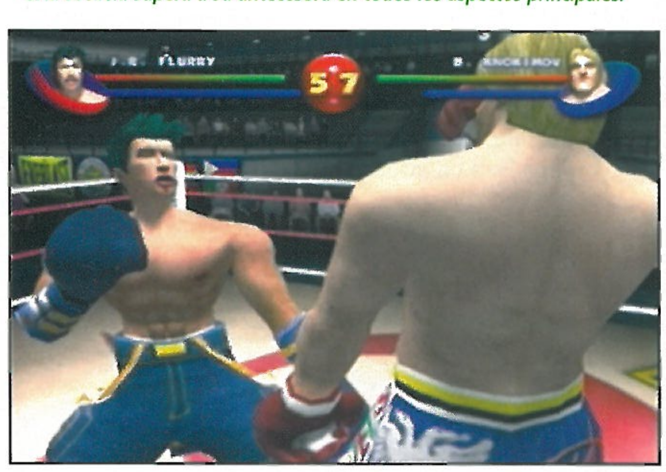
En el modo campeonato podemos entrenar a nuestro pupilo a través de diversos mini-juegos, que ahora resultan más divertidos, al proponer divertidas pruebas de habilidad.





Aunque la gama de movimientos de los luchadores ahora es más amplia, «R2R2» sigue siendo muy jugable.

Alternativas: *Por el momento, la única competencia para este deporte en todo el catálogo de Dreamcast la ofrece la primera parte de este mismo juego. Es igual de divertida, pero esta secuela supera a su antecesora en todos los aspectos principales.*







Modos de juego



ARCADE: *Nada de complicaciones... a soltar mamporros a diestro y siniestro.*



CAMPEONATO: *Siguiendo un calendario, debemos llevar a un luchador hasta la cima.*



TORNEO: *Este modo de juego, consistente en varias eliminatorias, se encuentra oculto al principio del juego.*



TEAM BATTLE: *Formamos equipos de hasta 8 boxeadores que entran a luchar según se elimina el anterior.*

«Ready 2 Rumble: Round 2» MEJORA a la primera entrega EN TODOS SUS APARTADOS.



Entre los nuevos personajes del juego se cuentan celebridades como... ¡Shaquille O'neal y Michael Jackson!

Gráficos: 79

Las evidentes mejoras en elementos como el tamaño o el nivel de detalle de los luchadores han sido compensadas con un oscurecimiento general en los fondos, que oculta una ligera pérdida de calidad en los mismos.

Sonido: 80

La nueva versión del pegadizo tema central del juego y las nuevas voces de los luchadores completan un apartado muy bien resuelto.

Jugabilidad: 83

Resulta tanto o más sencillo de jugar que el anterior, gracias a su simple sistema de control y la magnífica agilidad de los contendientes.

Diversión: 83

Se trata de la mayor virtud del juego, ya que gráficos, sonido, control y modos de juego están realizados todos ellos de la forma más desenfadada y divertida posible.

Opinión:

Si la primera parte de este título consiguió hacernos cambiar de opinión con respecto a la supuesta "seriedad" del boxeo, con esta segunda entrega Midway no ha hecho sino ratificar a la saga como uno de los titulos más entretenidos del catálogo de Dreamcast.
El frenético ritmo con el que se desarrollan los combates redunda siempre en grandes dosis de diversión, y las novedades incorporadas son suficientes y apropiadas para los que ya posean el primero. Muy recomendable.

Valoración 82



Aladdin

- Plataformas
- Disney
- 5.990 ptas.
- Castellano



Después de lo fríos que nos dejó el reciente «Aladdin» para PlayStation, Disney intenta compensarnos encerrando al genio de la lámpara en la portátil de Nintendo por segunda vez. Y es que aunque esta versión del mismo juego que apareció hace ya unos años nos llegue ahora coloreada, mucho nos tememos que no nos concederá, por mucho que la frotemos, ni tres deseos, ni dos, ni ninguno. Porque este plataformas, por el que el tiempo no ha pasado en balde, muestra para empezar unos gráficos poco detallados (¡Dios mio, a donde ha ido a parar la cara del protagonista!) y numerosas ralentizaciones. Siguiendo con las "virtudes" de este título, nos encontramos con un control que, sin llegar a ser totalmente malo, sí resulta muy poco preciso. Pero esto no es lo peor, no, porque es que encima el juego es tremendamente fácil y las fases son escasas (solo nueve), bastante cortas y poco variadas. Coincidiréis en que son demasiados fallos para un juego cuyo principal, y casi único atractivo, es el de los protagonistas de la película en la que se inspira. Exclusivamente para "Disneymaníacos".

No resulta de recibo que, varios años después de su aparición en GB, nos intenten colar el mismo juego sin ningún cambio destacable salvo el color.



Doug´s Big Game

- Rol
- Disney
- 5.990 ptas.
- Inglés



Si habéis visto la serie de televisión, sabréis que Doug es un muchacho de unos trece años con mucha imaginación que se enfrenta a los problemas típicos de su edad. Para poder ahondar en sus aventuras, Disney lleva a nuestra GBC este juego de rol orientado hacia los más pequeños.

Pero, como en otras ocasiones, este título de Disney simplemente aprovecha el tirón de la serie y sufre una total falta de calidad.

Primero, el desarrollo es muy lento, aburrido y falto de acción por completo. Además, es técnicamente triste: las animaciones son arcaicas, los efectos de sonido y la música son casi inexistentes y los escenarios están demasiado vacíos. Por si fuera poco, el juego no está traducido, algo inadmisible teniendo en cuenta el publico al que va dirigido. Quizá algún fan de Doug, pero...

No podemos recomendarle este juego a nadie, sobre todo teniendo RPG's como «Hype» o «Zelda» en GBC. Si queréis ver a Doug, más vale que enchuféis la TV...



Laura

- Rol
- Hasbro
- 5.990 ptas.
- Castellano



Después del rol de calidad de «Hype», llega a nuestra GBC otro RPG basado en los Playmobil, esta vez orientado a las jugadoras más jóvenes. En «Laura» controlamos a una niña del mismo nombre que debe realizar buenas acciones para devolverle el poder a un medallón que la permitirá liberar a unas hadas. En muchos aspectos el juego es idéntico a «Hype»: las fases de exploración donde hablamos con gente y buscamos objetos, se alternan con otras de plataformas y con algunos minijuegos. Por supuesto, todo es muy sencillo, lo que hace de él un juego ideal para las pequeñas de la casa que se quieran iniciar en esto del rol, con el atractivo de los personajes de Playmobil.

«Laura» es un sencillo RPG que permite disfrutar de los personajes Playmobil a las más pequeñas, a las que todavía les quede un poco grande «Hype».



Las Aventuras de los Pitufos



- Aventura
- Infogrames
- 5.990 ptas.
- Castellano

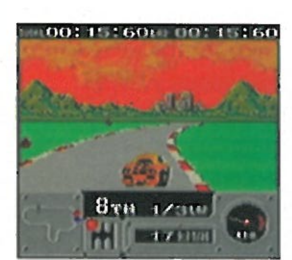
Los simpáticos personajes creados por Peyo vuelven a protagonizar una divertida aventura para GBC. La excusa esta vez es que casi todos los pitufos de la aldea se han vuelto de color naranja, y los pocos que quedan sanos tienen recorrer unos niveles bastante largos recogiendo los objetos que necesita Papá Pitufo para crear una cura. El juego alterna la vista aerea para los momentos de exploración, con el scroll vertical para fases de corte más arcade. Estas últimas dan variedad al juego, ya que tan pronto estamos recorriendo un río en barca como pilotando un avión, y todo ello alternando el control entre distintos pitufos. Valorándolo en conjunto no llega a lo más alto, pero sabe entretenernos gracias a su variedad. ¡Pitúfalo!

Sin alcanzar la calidad de otras aventuras, este juego ofrece la suficiente variedad de fases y protagonistas como para divertir durante semanas.



Pocket Racing

- Velocidad
- Virgin
- 5.990 ptas.
- Inglés



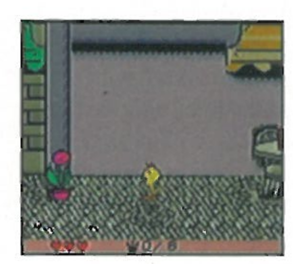
Este nuevo título de carreras que tiene como protagonista a los turismos presenta a priori un catálogo muy interesante de opciones, un garaje con bastantes coches y bastantes circuitos, que además se van ampliando aún más según vamos ganando carreras. Todo esto está muy bien pero, como se suele decir, el movimiento se demuestra andando. Y es precisamente en lo más importante donde cojea el juego, ya que las carreras son muy fáciles y aburridas. Y el apartado gráfico termina por estropear el atractivo de las opciones, debido a la nula sensación de velocidad y a la completa falta de detalle tanto en escenarios como vehículos. No creemos que ni los fanáticos más acérrimos de los coches le encuentren algo más...

La cantidad de opciones no logra enmascarar un desarrollo muy aburrido. Teniendo «Top Gear Rally 2» y «F-1 WGP 2», sería absurdo decantarse por él.



Tweety´s High-fly Adventure

- Plataformas
- Kemco
- 5.990 ptas.
- Castellano



Lo mejor de este enésimo plataformas es su protagonista, el entrañable Piolín, que debe evitar que cierren un parque de atracciones embarcándose en un viaje a través de varias ciudades del mundo recogiendo las huellas de cientos de gatos. Aquí acaba todo el atractivo del juego, porque a un desarrollo soso con pocas cosas que hacer, se une un apartado técnico totalmente mediocre. Las animaciones y el scroll son lentos, y para colmo hay zonas con atributos de colores, cosa que hacía mucho tiempo que ya no veíamos.
En fin, que salvo que seáis muy, muy fanáticos de Piolín, más vale que os busquéis un buen plataformas como «Rayman» o «Donkey Kong».

Salvo su simpático protagonista, todo lo demás es obviable en este plataformas con poca "chicha" y un apartado técnico bastante malo.

Valoración 45

Winnie the Pooh

- Party Game
- Disney
- 5.990 ptas.
- Castellano



Es bastante difícil encasillar este título de Disney dentro de un género concreto. Lo más aproximado es decir que es un "party game" para un jugador, ya que el juego se desarrolla a base de sencillos minijuegos, pero también es bastante importante la exploración para encontrar a todos los amigos de Winnie. De cualquier forma, es evidente que es un juego reservado para los más jóvenes. Tanto es así, que las aventuras de Pooh y sus amigos os serán narradas como si se tratara de un cuento infantil. El juego se basa en la "complicada" tarea de encontrar a todos los amigos de nuestro protagonista para enfrentarnos a ellos en juegos similares a la Oca, y así ir ganando cartas y desbloqueando otros minijuegos y opciones. Lo repetitivo de estos minijuegos, que dan la impresión de ser casi siempre el mismo, y la lentitud de su desarrollo, echan por tierra la calidad de los bonitos entornos y escenas con diálogos. En fin, que de nuevo tenemos un juego donde el protagonista es el único atractivo, porque en general es muy flojo.

El bonito entorno gráfico es lo único destacable de un juego muy escaso en posibilidades que le resultará repetitivo incluso a los más pequeños.

Valoración 46



3,2,1... Pitufar!

- Carreras
- Infogrames
- 7.990 ptas.
- Castellano



Empieza a ser preocupante. La avalancha de títulos de carreras locas parece no tener fin. Lo malo es que a pesar de que es difícil innovar en un género tan explotado como éste, los programadores parecen no preocuparse demasiado por intentarlo. Este es el caso de «3,2,1... Pitufar!», que además de no incluir nada novedoso, peca de ser muy limitado en todos sus apartados. La primera limitación la encontramos en sus protagonistas, y es que a pesar de que el juego incluye un buen número de pitufos, todos ellos presentan un idéntico sistema de conducción. Además los circuitos por los que transcurren las carreras son muy escasos tanto en número como en posibilidades. Lo mismo ocurre con las armas y potenciadores, ya que solo podemos recoger dos tipos de misiles. Por todo lo dicho, "3,2,1... smurfs" es un juego muy pobre y que no le salva la excusa de estar dirigido a los más pequeños, sobre todo dada la competencia de un género que ya va necesitando un soplo de aire fresco. Probad con «Crash Team Racing» y tendréis el mejor juego de este género.

La simpatía de los Pitufos y el buen doblaje de las voces no pueden evitar que se note la falta de originalidad y la falta de opciones. ¡Vaya pitufada!



Action Man X

- Acción
- Virgin
- 7.990 ptas.
- Castellano



Un año después, 3DO nos trae el segundo juego basado en uno de los juguetes más populares del momento. El objetivo, de nuevo, es

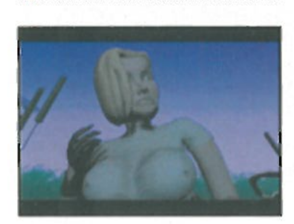
destruir al perverso Doctor X, que ha secuestrado a unos científicos para que le ayuden en sus experimentos. Para impedirlo, el juego nos propone un desarrollo casi calcado al de «Grand Theft Auto», solo que descargado de cualquier contenido polémico o para adultos. Así, la cosa va de manejar diversos vehículos a lo largo una ciudad con perspectiva cenital, mientras cumplimos misiones de variado desarrollo. Estas pueden ir desde apagar un incendio, a ayudar a la policía a detener a delincuentes, o buscar unas bombas para lanzarlas al río que exploten sin daños. Lo bueno es que esta mecánica se salpica con varios minijuegos donde la vista de la pantalla cambia a primera persona y podemos realizar muchas más acciones. Resumiendo, la verdad es que es un juego muy entretenido, las misiones resultan bastante variadas, gráficamente está más cuidado que su antecesor, y además está traducido y doblado. Entendiendo que es un producto para que los más jóvenes disfruten con su héroe favorito, no hay razón para que sus fans no se hagan con él.

Tomad como base «Grand Theft Auto», quitadle el contenido polémico, añadidle minijuegos y obtendréis este divertido juego para los "peques".

Valoración 69

Danger Girl

- **Acción**
- **THQ**
- **7.990 ptas.**
- **Inglés**



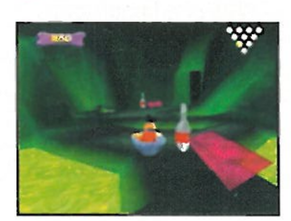
Basado en el comic del mismo nombre, «Danger Girl» sigue directamente la línea marcada por los dos «Syphon Filter», aunque la falta de calidad respecto a estos títulos es abismal. El sistema de juego consiste en ir completando una serie de objetivos en cada fase, tales como dar potencia a un generador, o colocar una cámara espía, mientras eliminamos a todos los enemigos que nos salgan al paso utilizando armas de francotirador. Por desgracia su exagerada dificultad hace que completar una fase con éxito sea toda una odisea. Además, esta situación se ve agravada por la imposibilidad de grabar partida durante cada nivel, con lo que cada vez que nos eliminen (cosa bastante frecuente), tendremos que repetir todo desde el principio. Si a estos fallos les sumamos un motor gráfico bastante malo que se mueve a una velocidad de risa, un incómodo e impreciso sistema de control que complica aún mas las cosas y la ausencia de traducción a nuestro idioma, nos encontramos ante un lanzamiento que no alcanza las cotas de calidad exigidas a estas alturas en PlayStation.

Este juego es una burda copia de los geniales «Syphon Filter», así que si queréis un buen juego de acción, más vale que os decantéis por los de Sony.



The Flintstones: Bedrock Bowling

- **Carreras**
- **Ubi Soft**
- **7.990 ptas.**
- **Inglés**



Aprovechando el tirón que supone el reciente estreno de su nueva película, los Picapiedra regresan a las consolas con un juego de título engañoso. Porque aunque parezca que se trata de jugar a los bolos, la verdad es que eso no tiene nada que ver con la realidad. El desarrollo consiste en conseguir que Pedro, que va metido en una especie de bola hueca, se deslice por unos enloquecidos circuitos para derribar con su vehículo todos los bolos que le sea posible. Mientras tanto, aparecerán otros ítems que también debemos recoger, como gemas que aumentan nuestra puntuación, o pajarracos que sirven para alargar el recorrido de cada pista. Como todo no iban a ser facilidades, encontraremos algunos obstáculos en forma de barriles explosivos, coches, etcétera. Controlar el juego es sencillo: sólo hay que acelerar y frenar, ya que la bola se va deslizando sola. Pero la idea es tan limitada que ni siquiera podemos decir que se trate de un juego de carreras, pues no hay tiempo límite para acabar los recorridos, que encima son muy pocos. Todo esto se ve acompañado por un apartado técnico bastante flojo, con aparición de popping y de la molesta niebla. Lo mejor es el sonido, que cuenta con voces de buena calidad, pero encima están en inglés. En fin, que después de dos o tres partidas acabaréis colocándolo en la estantería, y tampoco se trata de eso, ¿no?

La verdad es que no sabemos muy bien qué es este juego: parece de bolos, pero es de carreras, pero no lo es... ¡¡Vilma, sácame de este juego¡¡



Rugrats: Excursión al estudio

- **Party Game**
- **THQ**
- **7.990 ptas.**
- **Castellano**



Durante una visita a unos estudios de cine, los Rugrats se han descuidado y Dil, el hermano más pequeño, se ha quedado encerrado en un plató. Para salvarlo, nuestros héroes cabezones deben recorrer varios escenarios basados en géneros clásicos del cine, dando pie a un desarrollo típico de "party Game". Así, tenemos que ir superando minipruebas del estilo de manejar una vagoneta, huir a toda pastilla de un dinosaurio o recolectar varios ítems contra reloj. Este planteamiento, que podría dar lugar a un juego divertido, se ve estropeado por un nivel técnico desacertado, sobre todo en lo referente a la cámara, que se mueve con muy poca fluidez. Los gráficos son resultones, pero un desarrollo demasiado repetitivo (son muy pocas pruebas distintas) no permite sacarles mucho partido. Quizá los más jóvenes de la casa podáis llegar a sacarle un poco de jugo, sobre todo si os gusta la serie y jugáis siempre en el modo multijugador.

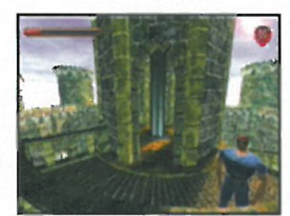
Este mismo número lleváis comentado «Crash Bash», el mejor juego dentro de su género, así que salvo que seáis incondicionales de los Rugrats, ya sabéis...




namco
PlayStation 2
RIDGE RACER V
namco
www.es.scee.com
RIDGE RACER V
90 Km/h. 100 Km/h. 150 Km/h. 200... 230...250...290...330... ¿Quién puede frenar esto?
PlayStation 2
PlayStation
Servicio de atención al cliente 902 102 102.
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

Tungusska

- Aventura
- Proein
- 7.990
- Inglés



En esta aventura con toques de "survival horror" nuestro papel consiste en guiar los pasos de un presidiario que es condenado injustamente a la silla eléctrica acusado de asesinar a su amada. Pero antes de morir, empieza a sufrir alucinaciones y finalmente aparece en una tétrica iglesia. Aunque podríamos hacernos ilusiones con un planteamiento tan atractivo, todo se estropea cuando nos enfrentamos a un desarrollo que alterna partes de aventura de argumento poco inspirado con repetitivos combates, y algún que otro puzzle sencillito. Además, la acción resulta difícil de seguir, pues los personajes están demasiado lejos de la cámara, y encima el control es innecesariamente complicado. Un juego del montón.

Ni la realización técnica ni el desarrollo de esta aventura consiguen alcanzar el mínimo exigible a estar alturas de la vida.





4x4 Evo

- Velocidad
- Take 2
- 8.990
- Inglés



Este juego de velocidad está razonablemente provisto de opciones y modos de juego, y aborda un tipo de carreras poco explorado en Dreamcast, el de los todoterreno.

Propone un sistema de juego al estilo de los "GT", tan en boga últimamente, apoyado en un modo de juego principal, que recibe el nombre "Carrera". Éste consiste en adquirir un vehículo, participar en carreras para conseguir premios monetarios, y con ello, mejores coches y más circuitos.

Sin embargo, este planteamiento, que ya de por sí resulta poco original, unido a un apartado técnico mejorable, ha dado como resultado un juego menos atractivo de lo que cabía esperar.

A ello ha ayudado la presencia de un control de los vehículos más bien arcade -nada de frenar ni preocuparse por las curvas-, que durante la mayor parte del tiempo hace innecesario usar el botón de freno (pues vaya...), y resulta poco realista.

Por otro lado, tampoco las 3 vistas disponibles han conseguido convencernos, por culpa de una disposición dudosamente eficaz de la cámara, y que a nuestro humilde juicio no deja ver con claridad los circuitos, los cuales a su vez y para más inri, no destacan ni por la variedad ni la brillantez de su diseño.

Quizá en EE.UU., donde este tipo de vehículos es objeto de fiel veneración, pueda resultar atractivo, pero en la tierra de la tortilla de patatas, donde reinan juegos como «MSR» o «Sega GT», no creemos que este «4x4 Evo» pueda atraer demasiado.

En un género bien provisto de grandes títulos en DC, no es probable que un juego nada sobresaliente en ningún apartado tenga demasiada aceptación.



Bangai-o

- Shoot'em Up
- Swing
- 7.990ptas.
- Inglés



Con un planteamiento bastante original llega a Dreamcast este shoot'em up de estética manga. En él controlaremos un robot de combate a lo largo de unos escenarios bastante simples con total libertad de movimiento y vista lateral. Por supuesto, todo se basa en disparar y evitar algunas trampas gracias a los dos tipos de disparo de los que disponemos.

Este desarrollo se ve estropeado principalmente por el discretísimo apartado técnico. Los gráficos son bastante malos, sobre todo por el pequeño tamaño de los robots, la simplicidad de los escenarios y la escasez

Time Stalkers



- RPG
- Climax Ent.
- 8.990 ptas.
- Castellano

A excepción de «Silver», el rol sigue siendo una asignatura pendiente en Dreamcast, y «Time Stalkers» sólo viene a ratificarlo. La historia de este RPG nos permite asumir el control de Sword, un guerrero vagabundo que lee un libro mágico y se ve transportado a un mini-planeta formado por fragmentos de distintos mundos. En él podemos encontrar desde un barrio japonés, hasta una construcción futurista, y todo ello mezclado con la ambientación típica de cualquier juego de rol de espada y brujería. Pero el desarrollo de este a priori atractivo argumento queda muy limitado debido a una pobre realización técnica donde la cámara nos juega malas pasadas, las localizaciones y personajes están muy por debajo del nivel exigible en Dreamcast, y la historia es demasiado simplona.

Aunque está orientado a los más pequeños, ni siquiera ellos disfrutarán con un juego aburrido, técnicamente pobre y con una mala traducción.





BANDAI
¡ Colecciona las Figuras de Acción de tus Héroes del Video-Juego favoritos !
HÉROES DEL VIDEOJUEGO
RESIDENT EVIL 2
Nintendo
MARIO KART 64
DIDDY KONG RACING
¡ Y ADEMÁS ! ...
TOMB RAIDER
FINAL FANTASY VIII
Donkey Kong
Sonic
Tomb Raider
Final Fantasy VIII

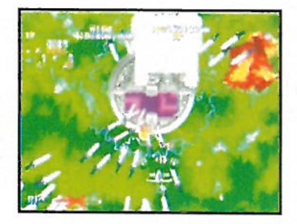
de efectos sonoros.Todo esto da como resultado un juego bastante entretenido al principio, pero enseguida desesperante, por la continua confusión que se produce mientras "buscamos" al robot de turno.

Este juego está muy limitado en todos sus aspectos. Ni su mecánica, ni un apartado técnico que crea confusión ofrecen nada interesante.



Gigawing

- Matamarcianos
- Capcom
- 8.490 ptas.
- Inglés



A pesar del amplio catálogo del que dispone Dreamcast, todavía está practicamente "huérfana" en algunos géneros como el rol o los matamarcianos. Para intentar solucionar esto, Capcom nos trae este shoot'em up de vista superior con claras influencias de clásicos como «Silpheed».

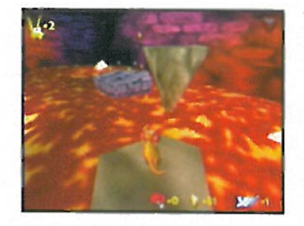
Evidentemente, la originalidad en este juego brilla por su ausencia, ya que todo se basa en lo mismo de siempre: disparar, disparar y disparar. Para ello nos moveremos en unos escenarios algo simples enfrentándonos a miles de enemigos y, por supuesto, a los enormes jefes finales. Sin embargo, son tantas las naves, los disparos y las explosiones (muy bien realizadas, por cierto) que muchas veces se produce una gran confusión que dificulta aún más nuestra tarea. A pesar de estas complicaciones, y lo poco que dura el juego, resulta muy divertido. Si tuviera más fases, opciones y unos gráficos menos confusos y más adaptados al potencial de Dreamcast, estaríamos hablando de un excelente título.

«Giga WIng» resulta divertido, pese a su corta duración y lo confuso de su desarrollo. Hay pocos shootem'ups para DC, así que no es mala opción.



Kao the Kangaroo

- Plataformas
- Titus
- 8.490 ptas.
- Castellano



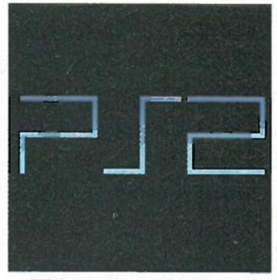
Un simpático kanguro es el protagonista de este nuevo plataformas para Dreamcast. Un plataformas, decimos, que tanto por su desarrollo en pseudo-3D (lo de "pseudo" porque los caminos son prefijados), como por su estética infantil, recuerda muchísimo a «Crash Bandicoot». Y es que, a lo largo de los 25 niveles de que consta el GD, de la misma forma que ocurría en el juego de la mascota de Sony, deberemos centrar nuestros esfuerzos en superar muchas zonas de plataformas, acabar con los enemigos que nos salgan al paso (ya sea a puñetazos o con la cola), y recoger las innumerables monedas e ítems que decoran los escenarios.

Sin embargo, en otros aspectos igualmente importantes, como la jugabilidad o la capacidad de diversión, el pequeño Kao no resulta comparable ni al juego de PS, ni a otras de las referencias obligadas de DC, como el genial «Rayman».

Y es que problemas de la talla de una cámara incómoda, o una acusada lentitud en los movimientos del kanguro, unidos además a la obligación de empezar el nivel cada vez que perdemos una vida, consiguen que el entretenimiento que podrían ofrecer sus 25 fases quede muy desvirtuado. Una pena, porque parecía ideal para los más pequeños de la casa.

El aspecto simpático de los gráficos de «Kao» esconde un desarrollo soso y poco entretenido, reduciendo su interés a los más fanáticos de las plataformas.





Fantavision

- Puzzle
- Sony
- 9.490 ptas.
- Inglés



La mecánica de «Fantavision» es sencilla y compleja al mismo tiempo. Manejamos un cursor del cual sale un rayo que podemos girar en 360º utilizando el stick izquierdo del pad. Por la parte inferior de la pantalla van apareciendo cohetes de distintos colores, y la cosa consiste en colocar el rayo sobre ellos para, pulsando un botón, capturarlos, esperar a tener varios del mismo color, y luego pulsar otro botón para hacerlos explotar. Este planteamiento se va complicando cada vez más con nuevos elementos en pantalla cada vez más dispares. Pese a los tutoriales que incluye no resulta sencillo ni intuitivo, y a los diez minutos la pantalla es un caos que mezcla explosiones, cohetes, el cursor, el rayo, los bonus y una voz que nos informa de lo que vamos consiguiendo sin saber muy bien por qué. Un juego bonito de ver, pero duro de jugar, muy original pero demasiado repetitivo. Una curiosidad poco recomendable.

A este juego le cabe la gloria de ser el primer puzzle de PS 2, pero ahí termina todo. Es original, pero al mismo tiempo confuso y repetitivo.



Midnight Club

- Velocidad
- Rockstar
- 9.490 ptas.
- Inglés



Las carreras urbanas siguen en la brecha, pero cuidado con las comparaciones porque por desgracia se trata de uno de los arcades de velocidad más infames que se podían esperar para PS2. Sus defectos no son tanto técnicos como de control. Pero lo peor es que resulta difícil saber qué hacer en cada momento gracias a un complicado sistema de juego.

Rápido, variado y poco más es este arcade de velocidad que desperdicia las posibilidades técnicas de PS2 con uno de los planteamientos peor resueltos del género.




Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

Los recomendados

PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. Driver 2
3. Syphon Filter 2



DINO CRISIS 2. Capcom vuelve a rozar la perfección en este nuevo "survival horror".

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. Armorines

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Vagrant Story

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001
3. I. Track & Field II

FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS 2000
3. Esto es fútbol 2

FIFA 2001. PS vuelve a contar con dos juegos de fútbol magníficos, de la mano de EA y Konami.

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk´s 2
3. Manager de Liga

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- DRIVER 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

GAME BOY

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

DONKEY KONG COUNTRY. Esta nueva joya de Rare puede ser considerada el mejor juego de Game Boy.

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Turok 3

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Tomb Raider
2. Mission: Impossible
3. Quest for Camelot (Color)

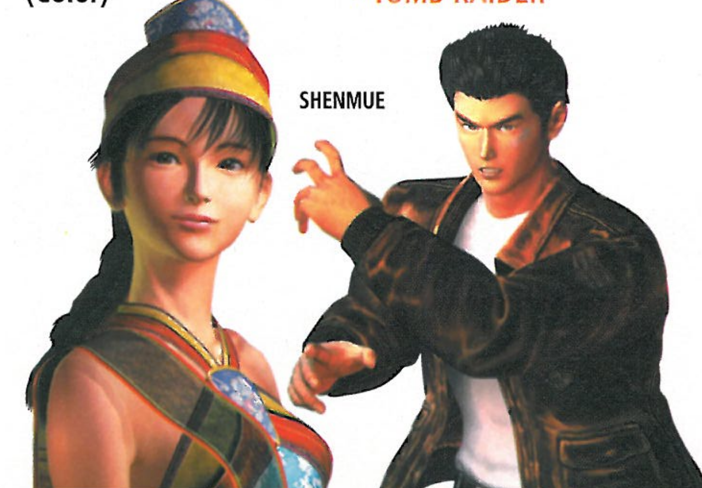
LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Azul, Rojo y Amarillo
3. Conquer´s Pocket Tales (Color)

DEPORTIVOS
1. All Star Tennis (Color)
2. Ready 2 Rumble (Color)
3. Track & Field II (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Pinball
3. Pacman (Color)

Imprescindibles
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON AZUL, ROJO Y AMARILLO
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER



SHENMUE

DREAMCAST

ACCIÓN
1 Jet Set Radio
2 Crazi Taxi
3 Super Runabout

AVENTURA
1 Shenmue
2 R.E. Code: Veronica
3 Shadowman

VELOCIDAD
1 MSR: Metropolis SR
2 Ferrari 355
3 Sega GT



MSR. Por fin DC cuenta con un juego de coches excepcional.

LUCHA
1 Soul Calibur
2 Dead or Alive 2
3 Marvel vs Capcom 2

DEPORTIVOS
1 Virtua Tennis
2 NBA 2K
3 WWS Euro Edition

ROL
1 Silver

PLATAFORMAS
1 Sonic Adventure
2 Rayman 2

SHOOT'EM UP
1 Quake III



QUAKE 3. Este shoot'em up nos muestra la enorme capacidad de DC para los juegos online.

VARIOS
1 Chu Chu Rocket!
2 Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS
- SILVER

PS2

1 Tekken Tag Tournament
2 ISS
3 FIFA 2001
4 Dead or Alive 2 Hardcore
5 Ridge Racer V



FIFA 2001

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 Turok 3

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis
2 1080º Snowboarding
3 I. Track & Field



MARIO TENNIS. De nuevo Mario se convierte en el estandarte de otro género en n64.

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Donkey Kong 64
3 Rayman 2

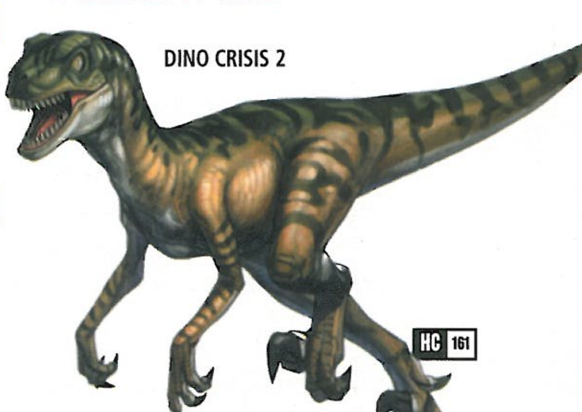
ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2 Zelda: Majora's Mask



ZELDA. No llega al nivel de su predecesor, pero este «Zelda» también es sensacional.

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party 2
3 Pokémon Snap

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



DINO CRISIS 2

La compra de estas Navidades

Seguro que estas navidades no os vais a conformar con los calcetines de lana que la abuela lleva tejiendo todo el año, ni con el póster de los Backstreet Boys que os va a "regalar" vuestra hermanita. Por eso, en Hobby Consolas hemos querido ayudaros a elegir vuestras compras consoleras. Así, dependiendo de vuestra personalidad, elegid los siguientes juegos si sois...

... Los más sibaritas

Si sois de esos a los que no se les puede regalar nada que, como mínimo, no lleve pilas, ¿qué tal un sistema de sonido Screenbeat SoundStation (12.990) para escuchar vuestros juegos de PS y PS2 con 300W de sonido envolvente? Tentador ¿verdad?, pues esperad a descubrir la calidad de imagen que alcanza Dreamcast en un monitor de PC gracias a una VGA Box (8.990). Una última recomendación para los poseedores de una PS2, el cine en casa estas Navidades se verá en DVD, así que ya estáis pidiendo Gladiator (4.495) o The Matrix (3.995) para descansar entre partida y partida.

SCREENBEAT SOUNDSTATION

... Los más marchosos

Este año los cotillones de Fin de Año se van a quedar pequeños al lado de la juerga que os podéis montar en casa con estas dos opciones: El Libro de La Selva con su alfombrilla de baile (11.490) para PlayStation (para alegrar las noches navideñas, siempre que el vecino de abajo no se queje demasiado) y Samba de Amigo con sus correspondientes maracas (11.500). Sin duda, se acabó eso de pasar la Nochebuena escuchando los villancicos de la abuela.

SAMBA DE AMIGO y EL LIBRO DE LA SELV

... Los más inquietos

¿Cómo? ¿que te pasas más tiempo en el autobús que en tu habitación? Pues es el momento ideal para hacerse con una Game Boy Color (12.490) y con alguno de sus títulos estrella como Donkey Kong Country o Perfect Dark (6.490). Y además, si no consigues ligar con la chica de las coletas que se sienta detrás, hazte con un Link Cable (1.490) y cualquier edición de Pokémon (5.490) y ¡hala a intercambiar, que por algo se empieza!

DONKEY KONG

... LOS MÁS MITÓMANOS

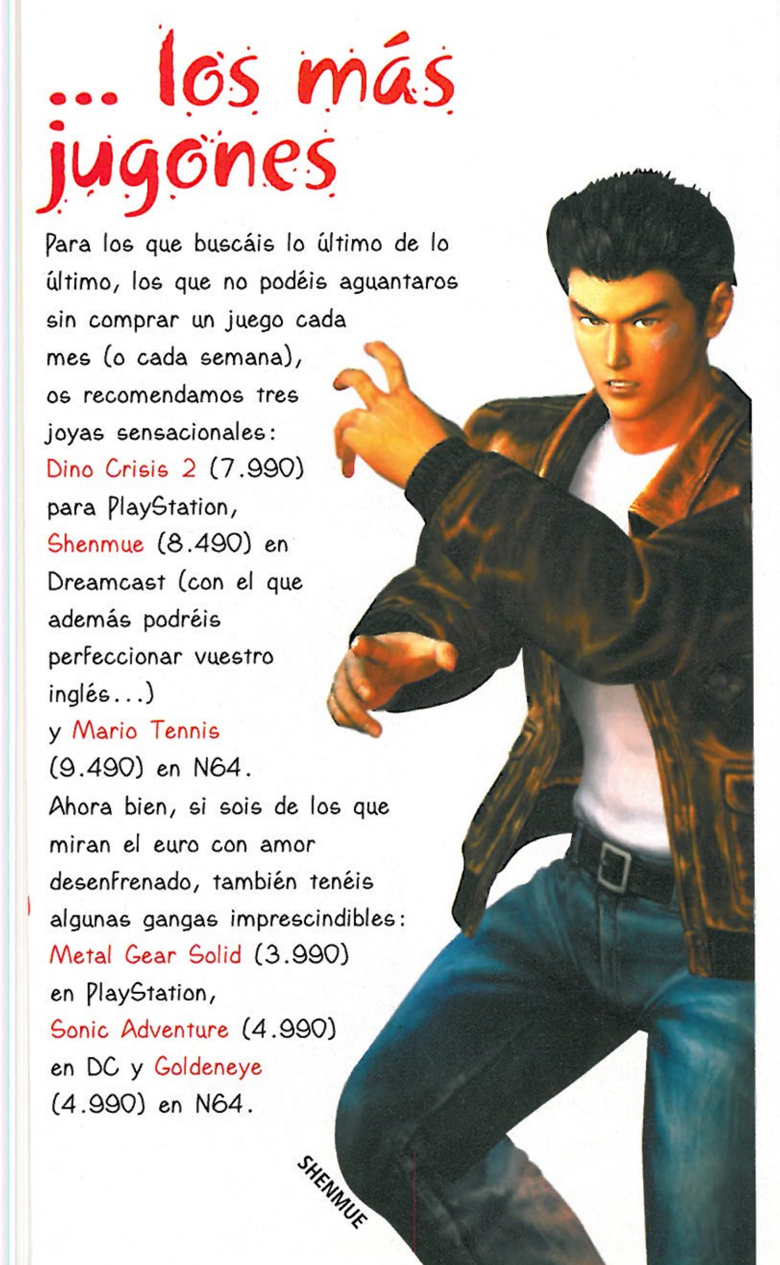
Qué mejor modo de terminar el año de Pokémon que con una consola N64 Edición Pikachu (19.990). Bueno hay otra manera: los usuarios de Dreamcast podrán celebrar el triunfo de Ferrari en el campeonato del mundo de F1 haciéndose con Ferrari F355 (8.490) y un volante Ferrari Shock 2 (12.490). Aunque algunos preferirán jugar con Dinosaurio (5.990 en adelante) sea cual sea su consola.



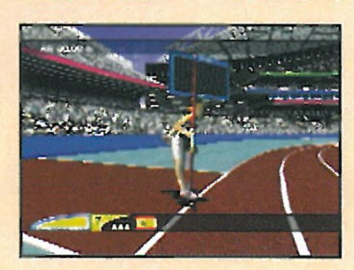
N64 PIKACHU

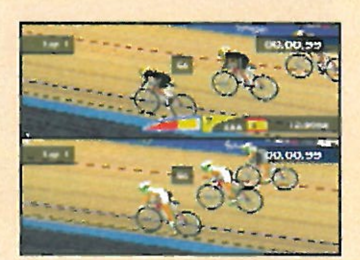
... los más jugones

Para los que buscáis lo último de lo último, los que no podéis aguantaros sin comprar un juego cada mes (o cada semana), os recomendamos tres joyas sensacionales: Dino Crisis 2 (7.990) para PlayStation, Shenmue (8.490) en Dreamcast (con el que además podréis perfeccionar vuestro inglés...) y Mario Tennis (9.490) en N64. Ahora bien, si sois de los que miran el euro con amor desenfrenado, también tenéis algunas gangas imprescindibles: Metal Gear Solid (3.990) en PlayStation, Sonic Adventure (4.990) en DC y Goldeneye (4.990) en N64.


SHENMUE

SIDNEY 2000





Con la ceremonia de clausura ya finalizada, es posible que todavía quede algún rezagado que no se haya enterado de cómo conseguir que todas las medallas cuelguen de su cuello sin mover un solo músculo. Pues precisamente eso es de lo que puedes presumir si pulsas rápidamente las combinaciones que aquí te mostramos.

MEDALLAS DE ORO

Todas las medallas de oro irán a parar a tu casillero si pulsas



●, ✖, ▲, ■ desde el menú principal.

GANAR SIEMPRE

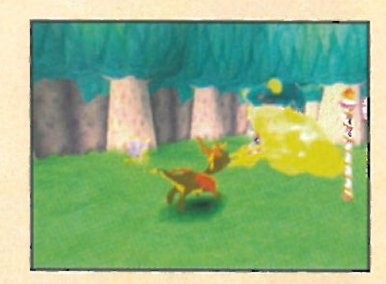
Si no consigues alcanzar a alguno de tus adversarios debes saber que en cualquier momento puedes amañar el marcador y quedar clasificado en primer lugar. ¿Qué como conseguirlo?, pues pulsando ▲, ■, ●, ■, ✖ desde el menú principal.

LANZAMIENTO DE JABALINA

Obtener el oro en esta prueba requiere mucho sacrificio, horas de trabajo y...el uso de este truco. Para activarlo, dirígete a la pantalla de selección de evento y pulsa ●, ■, ✖, ✖.

SPYRO: AÑO DEL DRAGON

Todos aquellos que hayan seguido las aventuras de nuestro dragón favorito se habrán quedado de piedra al conocer que Spyro de despide definitivamente de Playstation. Si te sirve de consuelo, esta última entrega esconde un fabuloso regalo: una demo del esperado Crash Bash. Que la disfrutes.



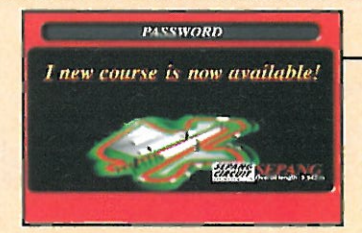


CRASH BASH DEMO

Para disfrutar de esta demo, presiona L1+ R2 y pulsa ■ desde la pantalla donde aparece el título del juego.

FERRARI 355







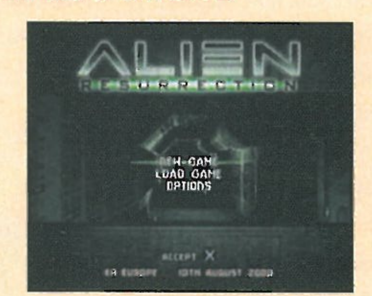
Ni el propio Pininfarina hubiera podido imaginar que Sega fuese capaz de reproducir con tanta brillantez uno de sus emblemáticos caballos rampantes. Y es que ponerse a los mandos de estos colosos del asfalto ya no es cosa de unos pocos privilegiados, basta con introducir el Gd en tu Dreamcast y...esperar a que estos trucos hagan el resto.

TODOS LOS CIRCUITOS

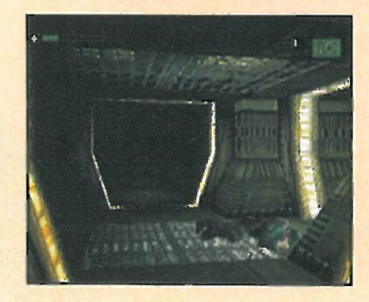
El único modo de acceder al menú oculto de password es pulsando X+Y desde la pantalla de opciones. Una vez que lo hayas activado, introduce estos códigos para desbloquear todos estos circuitos.
CinqueValvole
LiebeFrauMilch
Stars&Stripes
KualaLumpur
FaqotaDondlata
DaysofThunder
RietiaNovelto

ALIEN RESURRECTION

Hacía tiempo que no veíamos a la teniente Ripley en nuestra consolas gris. Y para este sonado regreso, nos a preparado un amplio despliegue de acción y tensión para, como es habitual, exterminar a los dichosos xenomorfos. Y es que si con estos trucos no eres capaz de eliminarlos, apaga y vámonos.







MENÚ DE TRUCOS

Este es el truco que estabas esperando, ¿verdad?. Pues para activarlo, dirígete al menú principal y pulsa ●, ⇦, ⇨, ●, ⇧, R2.

NUEVO MENÚ

Para que aparezca este menú, la combinación a pulsar es ■, ⇧, ⇩, ●, ⇦, R1. Ahora ya podrás eliminar a los aliens con una mayor facilidad.

puedes jugar con las manos o

¡SENTIRLO EN TU CUERPO!



360modena
RACING WHEEL





Official Licensed Product

SHOCK²

www.guillemot.com

THRUSTMASTER®

PlayStation1, PSOne y PS2



NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED





Parece que EA ha preferido dejar esta vez en el garaje a los Ferrari, Lamborghini y compañía para darse un garbeo con todos los modelos de la prestigiosa firma alemana Porsche. ¿Crees que podrás resistir la tentación de conducirlos todos?

MODO TRUCOS

Desde la pantalla de créditos, pulsa rápidamente ⇨, ⇦, ⇧, ⇩, ●, ■ para activar el modo de trucos, que entre otras cosas te permitirá conducir todos los coches y circuitos, eso si, solo será válido para las partidas en el modo Quick Race.

ERA MODERNA

Una vez activado el modo de trucos, selecciona el modo Evolution e introduce BEEM como nombre de jugador. En cambio, para acceder a la era dorada del automóvil debes repetir la misma operación pero tecleando BEEG como nombre.



MÁS COCHES

Para conducir este maravilloso automóvil primero tienes que activar el modo de trucos y posteriormente introducir PALF como nombre de piloto. Pero si lo que quieres es ponerte a los mandos del coche 917K solo tienes que conducir con el nombre de PALI.

VANDAL HEARTS II



Esta nueva apuesta de Konami en el terreno de la estrategia medieval no ha obtenido el resultado final que todos hubiésemos deseado, pero eso no quiere decir que todos los que tengáis este juego os vayáis a quedar sin su correspondiente truco. Si es que no hay nada que se nos pase por alto...¿verdad, abuela?

MODO AVANZADO

Una vez que aparezca la pantalla "Press Start", pulsa ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, L1, R1 con el mando del jugador 2. Ahora ya puedes acceder al modo avanzado, aunque te anunciamos que la extremada dificultad puede llevarte a la desesperación.

POWER STONE 2





El estilo de lucha que nos propuso Capcom con su divertido Power Stone vuelve a tener continuidad en esta soberbia secuela. Si ya has conseguido terminarte el juego, suponemos que estarás impaciente por conocer alguno de sus secretos. Pues no esperes un segundo más, porque aquí los tienes...

JUGAR CON MEL

El único requisito que debes cumplir para manejar a este personaje oculto es completar el modo Básico con ocho personajes, eso sí, todos ellos tienen que ser diferentes.

JUGAR CON PRIDE

Al igual que con el truco anterior, el modo de controlar a Pride es terminándose el modo Básico, pero esta vez debes conseguirlo con siete personajes distintos.

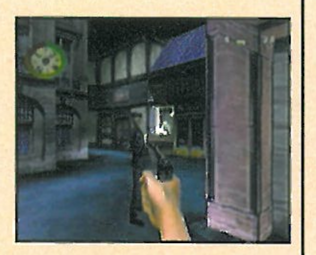
NUEVOS ESCENARIOS

Otro de los puntos fuertes del juego es la posibilidad de acceder a nuevos escenarios. Para ello, tienes que completar el modo Básico con todos los personajes, incluidos Mel y Pride.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Cuando el mismísimo Steven Spielberg está metido de lleno en un ambicioso proyecto como es la continuación de Medal of Honor, solo nos queda pensar que el resultado no puede ser otra cosa que grandioso. Y que mejor forma de acompañar a este lanzamiento estrella que dándote a conocer alguno de sus códigos secretos.

IMÁGENES DE DREAMWORKS



Si quieres ver algunas imágenes firmadas por la productora de Spielberg solo tienes que introducir DWIECRANS como código.

EQUIPO MOH2



En cambio, si quieres conocer quienes han sido los programadores de esta segunda entrega debes teclear MOHUEQUIPE.

GALERÍA DE ANIMACIONES

El código MOHDESSINS te dará acceso a una completa galería con alguno de los dibujos utilizados en el juego.



EXTREME G 2





Junto a los veteranos Pod y Wipeout, Extreme G es uno de los juegos que apuestan descaradamente por la velocidad en estado puro. En esta segunda entrega, el juego mantiene las mismas premisas que le lanzaron al estrellato, y como no, también su pequeña pero eficiente ración de códigos. Todos estos códigos deben introducirse desde el apartado "password" que encontrarás dentro de las opciones del menú principal.

TODAS LAS MOTOS

El código que te permite pilotar todas las motos del juego es 3GP8ZKW76ZMW.

TODOS LOS CIRCUITOS

Para activar este truco, debes introducir 8KLSZKW76ZM7.

MODO ESPEJO

Conducir en el modo espejo puede llegar a ser una locura, pero el código es HS3B9BQ9DGPL.

STAR TREK INVASION

Muy pocos simuladores espaciales son los elegidos para dar el salto de la gran pantalla a las consolas. Esta vez, la numerosa tripulación del U.S.S Enterprise con el capitán Spok a la cabeza podrá enfrentarse a los enemigos de turno con algo más que una ayuda. No nos negarás que con estos trucos todo será mucho más sencillo.

MODO TRUCOS

Para acceder a la opción de trucos, dirígete a la pantalla de selección de misión y pulsa ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, L1 + R1, L2 + R2. Si lo activas desbloquearás todas las misiones, y aparecerá la opción de trucos dentro del menú pausa.

CRÉDITOS

En cambio, si quieres ver los créditos del juego tienes que pulsar ⇦, ⇨, ⇧, ⇩ cinco veces desde la pantalla donde aparece el informe de la misión.







TRUCOS A LA CARTA

PABLO SAINZ (GERONA)

¡Qué tal!, soy Pablo y os escribo por que no consigo terminarme el Duke Nukem: Time to Kill de Playstation. ¿Me podéis dar alguna ayudita?. Gracias por adelantado.

Con el juego pausado, pulsa L2, R1, L1, L2, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, Select x2 para ser invencible. Y si lo que quieres es conseguir todas las llaves pulsa ⇧, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇧, ⇨, ⇦, ⇨, ⇩.

ELENA (VITORIA)

Hola a todos, me llamo Elena y como os podéis imaginar os escribo para ver si me podéis ayudar a conseguir todos los luchadores en el Ready 2 Rumble de Dreamcast. ¿Tenéis algún truco?.

Hacerte los boxeadores de la categoría de bronce es tan fácil como jugar en el modo Campeonato con el nombre de RUMBLE POWER. Para jugar con Nat Daddy tienes que introducir MOSMA!, y POD 5 para hacer lo propio con el siniestro Damien Black. ¿Queda claro?.

CARLOS

Estimados amigos, soy un incondicional de vuestra revista, y me gustaría conseguir todas las armas en el juego Toy Commander de Dreamcast. Hasta otra.

Bueno, como vemos que debes estar en apuros, haz una pausa durante la partida y pulsa X, A, Y, B, A, X. ¿Contento?.

ANTONIO (MADRID)

¡Hola consoleros!, soy Tony y estoy buscando algún truco o ayuda para el juego Blattle Tank: Global Assault de PSX (que es más difícil de lo que yo esperaba). Espero que podáis ayudarme. Un saludo y hasta la vista.

Hoy estás de suerte muchacho. El código que tienes que introducir para seleccionar nivel es BCKDR, y para obtener todas las armas SRTHMB. Y como postre te ofrecemos el código para escoger cualquier tanque, que es THRTN.

JOSÉ MORENO (BARCELONA)

Hola Hobby, mi nombre es Luis y estoy encantado de leer vuestra revista cada mes. Me pongo en contacto con vosotros por que estoy atascado en el Soul Reaver de Playstation. ¿Sabéis que tengo que hacer para matar a Zephon?. Gracias.

Esta arañita de la que nos hablas es uno de los hermanos de Raziel. En primer lugar, utiliza la espada segadora de almas contra sus patas. Cuando ponga un huevo, recógelo y préndelo en la antorcha que hay al fondo de la estancia. Por último, lánzale el huevo en llamas y vuelve a repetir esta operación tres veces.

JUAN CARLOS

Muy buenas, soy Juan Carlos y os escribo este email por que no consigo pasarme el juego Mission Imposible de Playstation. ¿Podéis hacer algo para ayudarme?. Espero vuestra respuesta. Adiós.

Todos hemos pasado por lo mismo, y es que pensamos que Infogrames se ha pasado un pelo con el nivel de dificultad de este espectacular juego. Si introduces SCAREDSTIFFF como password tendrás acceso a todos los trucos del juego. Teniendo este truco ¿Que más se puede pedir?.

BORJA (CÁDIZ)

Hola, mi nombre es Borja y os escribo esta carta (y no es la primera) para ver si me podéis echar una mano en el Grand Theft Auto London de Playstation. Mi problema, si os soy sincero, es que estoy atascado en una de las misiones, ¿Tenéis algún



CHICKEN RUN ™
Evasión en la Granja
¡NO DEJES QUE SE TE ESCAPE!
A la venta en vídeo a partir del 22 de noviembre
TAMBIÉN DISPONIBLE EN
DVD VIDEO
DE LOS CREADORES DE WALLACE & GROMIT
¡AQUÍ SE VA A MONTAR UN BUEN POLLO!
con los voces de
CHICKEN RUN
Evasión en la Granja
Sogepaq VIDEO
2000 DREAMWORKS L.L.C., AARDMAN
RUN
SOGEPAQ. GRAN VIA 32. 1º PLTA.
Aardman
PATHE!
DREAMWORKS PICTURES
STUDIO CANAL
Distribuido en exclusiva por UNIVERSAL
Sogepaq VIDEO



TONY HAWK 2







Los amantes del Skate están de enhorabuena. El rey de la tabla se ha dejado ver por segunda vez en la 32 bits de Sony, en una renovada versión que ha vuelto a cautivar a los amantes del riesgo sobre ruedas. No olvides que para que tus resultados sean los deseados debes echar mano de estos valiosos trucos.

MODO TRUCOS

Haz una pausa durante la partida, mantén presionado L1 y pulsa ✖, ✖, ✖, ■, ▲, ⇧, ⇩, ⇦, ⇧, ■, ▲, ✖, ▲, ●, ✖, ▲, ●. Si lo introduces correctamente la pantalla pegará una pequeña sacudida. Por último, selecciona la opción "End Run" del menú pausa para acceder a todos los niveles, FMV, personajes...

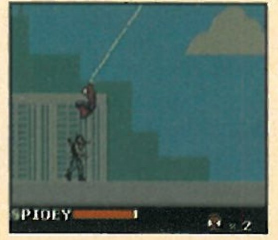
ESPECIALES

El contador de especiales estará siempre lleno si pulsas la siguiente combinación con el juego pausado: presiona L1 y pulsa ✖, ▲, ●, ●, ⇧, ⇦, ▲, ■.

MODO TURBO

Si la velocidad a la que se desarrollan las pruebas te parece demasiado lenta haz una pausa, presiona L1 y pulsa ⇩, ■, ▲, ⇨, ⇧, ●, ⇩, ■, ▲, ⇨, ⇧, ●. Verás que diferencia.

SPIDERMAN





Siguiendo los pasos de Lobezno y compañía, el archiconocido Spidey ha llegado a Gameboy para deleitarnos con una elaborada aventura rebosante de diversión. Y como el juego no es precisamente fácil que digamos, no nos lo hemos pensado dos veces y aquí te ofrecemos una lista con todos sus secretos. Mucha suerte, pequeño arácnido.

DERROTAR A VENOM	GVCBF
ACABAR CON LIZARDMAN	QVCLF
ACCESO AL LABORATORIO	G-FGN

TRUCOS A LA CARTA

truco?. Gracias.

Los códigos que te ofrecemos a continuación han de ser introducidos como nombre de jugador. El primero es MCVICAR, que te dará la oportunidad de jugar con 99 vidas. En cuanto al de seleccionar nivel, el código es RAZZLE. Ahora ya encontrarás ningún obstáculo que te impida completar el juego.

JESÚS GARCÍA (MADRID)

Hola amigos, me llamo Jesús y me acabo de comprar una Dreamcast. La verdad es que estoy encantado con la consola, pero no tanto con el Incoming, que me parece realmente difícil. Si es posible, os agradecería mucho que me mandáseis algún truco. Muchas gracias.

Para acceder al menú secreto de trucos, dirígete al menú principal y pulsa ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, X, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨. Con esto podrás elegir nivel, vidas infinitas y muchas cosas más.

ENRIQUE SALA (BARCELONA)

Saludos a todos, soy Enrique y os mando esta carta por que me han regalado el Pocahontas de Gameboy y no consigo acabármelo. No se si es cuestión de que yo soy un paquete o es que el juego es muy difícil. Espero que mi revista favorita pueda ayudarme. Hasta otra.

Sea lo que fuere, puedes estar tranquilo, por que aquí tienes los códigos más decisivos de este divertido juego. Para jugar en el nivel 8, dirígete a la pantalla de password e introduce BPXCV7Z3. La clave para hacer lo propio en el nivel 12 es TBPRG5H8. Por último, introduce BNJHZ1R9 para jugar en el último nivel del juego.

CARLOS (JAÉN)

Hola, me llamo Carlos y me gustaría que me enviaseis algunos trucos para el juego F-Zero X de Nintendo 64, que es la mar de divertido. Gracias por adelantado y hasta la próxima.

Si quieres acceder a todos los trucos del juego, debes introducir la siguiente combinación desde la pantalla donde se elige el modo de juego: L, Z, R, C-⇧, C-⇩, C-⇦, C-⇨, Start. Ahora podrás seleccionar cualquier vehículo para jugar en todos los circuitos del juego. En fin, que este truco no tiene desperdicio.

MARTA JIMENEZ

Hola chicos, soy Marta y me encantan las consolas, en especial la Playstation y la Dreamcast. A la espera de comprarme la Play2, estoy jugando con el Spyro the Dragon, pero no consigo pasarme una fase. ¿Sabéis si hay algún truco para este juego?. Gracias.

Para elegir un nivel, entra en el inventario y pulsa ■, ■, ●, ■, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ●, ⇧, ⇨, ⇩. En cambio, si quieres jugar a la demo de Crash Bandicoot 3 tienes que pulsar L1, L2, R1, R2, ■, ▲, ● cuando aparezca el mensaje <Press Start>.

LUIS PÉREZ (ORENSE)

Hola consoleros, me llamo Luis, tengo 13 años y soy un viciao de la Play. Bueno, no os enfadéis, también de Hobbyconsolas. Hace unos meses me regalaron el Micro Machines V3 y quería saber si podéis darme algunos trucos. Adiós.

Todo lo que tienes que hacer para desbloquear todos los circuitos es introducir GIMMEALL desde el modo multijugador.

Para cambiar de coche, haz una pausa durante la partida y pulsa rápidamente: ⇩, ⇩, ⇧, ⇧, ⇨, ⇨, ⇦, ⇦. Buena suerte.

PlayStation 2

PS one™

PlayStation

ESTO ES FUTBOL 2

www.es.scee.com

LAMEE Software, S.L.

Lamee Software, S.L.
Paseo Imperial, 85 Local 15 y 16
28005 Madrid
Telefono: 91 364 57 51 (4 Líneas)
Fax: 91 364 57 53





Por la compra de ZELDA, LA MÁSCARA DE MAJORA'S en LAMEE SOFTWARE te regalamos una magnífica figura de acción de Zelda.



LAMEE SOFTWARE, S.L.

TELF.: 91 364 57 51

* Promoción válida hasta fin de existencias. Oferta válida solo para tiendas.



Trucos

INTERNATIONAL TRACK & FIELD





Uno de los simuladores olímpicos más destacados del catálogo de Dreamcast tampoco se iba a quedar sin su correspondiente hornada de trucos. Para disfrutar de ellos debes tener en cuenta que todos han de ser introducidos como nombre de jugador.

PRUEBAS EXTRA
La palabra clave para acceder a nuevas pruebas o fases de bonus es Montreal. Pero no olvides que solo funciona si la introduces como nombre en el modo campeonato. Este mismo código será válido para conseguir el oro en el "Trial mode".

SÚPER ATLETAS
Introduciendo los siguientes códigos desde el "Trial mode" podrás jugar con unos atletas un tanto futuristas.

PLATA	Sydney
BRONCE	Helsinki
BLANCO	Roma
AZUL	L.A
NARANJA	Atlanta
VIOLETA	Seoul

ISS PRO EVOLUTION

Teniendo en cuenta la continua proliferación de simuladores balompédicos, el nuevo ISS es de los pocos que se han convertido, por méritos propios, en una compra obligada para los más apasionados de este deporte. Si todavía no te has proclamado campeón en ninguna de las competiciones, aquí te brindamos esta irrechazable oportunidad para que puedas conseguirlo.





SÚPER EQUIPOS
Todo lo que tienes que hacer para desbloquear a los dos equipos con más calidad del juego es empezar una partida en el "modo Copa" y pulsar ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨ desde la pantalla de selección de equipo. A ver si ahora pueden contigo...

TRUCOS PLATINUM

MEDAL OF HONOR

MUNICIÓN INFINITA
Introduce BADCOPSHOW como password. Ahora los alemanes lo tendrán muy crudo para eliminarte.

VON BRAUN:
Introduce ROCKETMAN como código.

DISPAROS REBOTAN
No tienes más que teclear GOBLUE como palabra clave.

DISPARO RÁPIDO
Este truco te ayudará a ser más rápido que los enemigos, el código es ICOSIDODEC.

AMERICAN MOVIE
La palabra clave para disfrutar de este modo de juego es SPRECHEN.

EL MAÑANA NUNCA MUERE

RECUPERAR SALUD
Pausa el juego y pulsa Select, Select, ●, ●, ⇧, ⇧, Select.

ELEGIR NIVEL
Desde el menú principal, pulsa Select, Select, ●, ●o, L1, L1, ●, L1, L1.

INVENCIBLE
Haz una pausa durante la partida y pulsa Select, Select, ●, ●, ▲, Select.

MUNICIÓN ILIMITADA
Con el juego pausado, pulsa Select, Select, ●, ●, ●, ▲.
TODAS LAS ARMAS
Durante la pausa, pulsa Select, Select, ●, ●, L1, L1, R1, R1.

GRAN TURISMO 2

CRÉDITOS
Todo lo que tienes que hacer para ver los créditos del disco Arcade es ganar todas las carreras del modo Liga Gran Turismo.

LICENCIA ESPECIAL
Una vez que hayas conseguido las cinco licencias con las que comienza el juego(A, B, A Int., B Int, C Int.) podrás acceder a la licencia especial, siempre y cuando completes todas las pruebas prácticas con cualquier trofeo, ya sea de oro, plata o bronce.

CRASH BANDICOOT 3

DEMO DE SPYRO
Para disfrutar de uno de los regalos ocultos de esta brillante entrega tienes que pulsar ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ■ desde el menú principal.

STEERING WHEEL

McLaren

Para PlayStation 2,
PlayStation y PS One

Competir en F1?

De 0 a 100 en 4 seg.
sin cambio de marchas?

Sin sentir la máquina?

Alucinantes trompos sin freno de mano?

Licencia exclusiva McLaren
Cambio de marchas y freno de mano por separado
Vibración Double Tremor en volante y pedales

También disponible para Dreamcast

Distribuidor exclusivo en España:
Acclaim Entertainment España
Tel. 91 799 41 00 / Fax. 91 799 41 20



Acclaim®

DRIVER 2
BACK ON THE STREETS

Jungla urbana

Tras haber desarticulado una de las bandas criminales más buscadas de norteamérica, el agente Tanner vuelve a las calles con un nuevo caso entre sus manos: investigar la supuesta vinculación de las mafias latinas en el tráfico de armas y explosivos. ¿Te crees tan valiente como para dar caza a sus líderes?.

DISCO 1

1 - VIGILANCIA CONFIDENCIAL

Ciudad: .... Chicago
Tiempo: .... Soleado

En esta primera misión, tu principal objetivo es localizar el punto exacto donde se encuentra estacionado el coche de Jones. Para ello, monta en el Sedán que hay junto a tí y ojea el mapa para dirigirte a la zona norte de la ciudad, concretamente al distrito de Ulcon Park. Durante el trayecto no encontrarás demasiados problemas en cuanto a densidad de tráfico, pero no levantes la guardia, ya que en cualquier momento puedes ser sorprendido por algún coche patrulla. Una vez localizado el coche de Jones (1), solo te queda montar en él para completar la misión.


1

2 - PERSIGUE AL TESTIGO

Ciudad: .... Chicago
Tiempo: .... Soleado


2

A diferencia de lo que pueda parecer en un principio, la finalidad de esta misión es seguir prudencialmente los pasos de un vehículo sospechoso (2) hasta la estación de tren. En lo que a obstáculos se refiere, puedes estar tranquilo, por que quitando alguna que otra curva cerrada el resto se limita a calles cortadas o en obras. Cuando nuestro objetivo se haya detenido, verás una animación en la que se muestra cómo el conductor abandona el coche para subir por la rampa que se comunica con el andén de la estación. Buen trabajo.

3 - LA PERSECUCIÓN DEL TREN

Ciudad: .... Chicago
Tiempo: .... Soleado

Nada más hacerte con el control de Tanner te encontrarás bajo los railes del tren. Como primer paso, pisa a fondo el acelerador y trata de mantener recta la dirección del coche para atravesar el tramo de los montículos de arena. Rebasado este punto, dirige tu vista hacia los railes y sigue la dirección que tome el tren. Vete preparando para lo peor, ya que en algunos momentos de la persecución te verás obligado a conducir por callejones plagados de obstáculos. Ya en la vieja estación de tren, abandona el coche y sube por la rampa (3) para finalizar el nivel.


3

NORMAS DE CIRCULACIÓN

1. Trata de evitar en todo momento las colisiones frontales, ya sea contra las medianas o contra los demás vehículos. Este es el único modo de garantizar una buena respuesta de tu coche cuando estés metido de lleno en plena persecución policial.
2. Teniendo en cuenta la limitación de tiempo de cada misión, es conveniente que sólo cambies de vehículo cuando los daños de tu coche te impidan maniobrar con normalidad. Aunque si precisamente es tiempo lo que no te falta, puedes darte el lujazo de patrullar las calles para elegir el coche que más te guste (Pick-up, Autobús...).
3. Utiliza el mapa con asiduidad, es vital tanto para localizar a los coches patrulla como para conocer el punto exacto al que debes dirigirte.
4. Extrema las precauciones cuando la climatología sea adversa, ya que el comportamiento del vehículo a la hora de pisar el freno puede no llegar a ser el esperado.
5. Haz caso omiso a todas las normas de circulación (respetar semáforos, señales...). De lo contrario, no podrás completar la misión dentro del tiempo estipulado.
6. No utilices el freno con demasiada frecuencia, simplemente echa mano del contravolante y tira del freno de mano si realmente te ves en apuros.

4 - SIGUE AL SOSPECHOSO

Ciudad: . . . . Chicago
Tiempo: . . . . Soleado

Para completar con éxito esta misión, es conveniente que tengas un alto grado de habilidad con el uso del freno y el acelerador. El objetivo: seguir de incógnito a un sedán sospechoso. Como novedad, en uno de los extremos de la pantalla verás una barra de proximidad (4) que muestra la distancia que debes guardar con el vehículo sospechoso para evitar ser detectado. Si consigues mantener dicha barra en el nivel verde no encontrarás demasiadas complicaciones para llegar al almacén donde finalizará el nivel, de eso estamos seguros.


4

5 - HUIDA HACIA EL APARTAMENTO

Ciudad: . . . . Chicago
Tiempo: . . . . Soleado

El ritmo frenético al que se desarrolla esta misión se dejará notar desde el primer momento. Por si todavía no lo has adivinado, el objetivo es llegar al piso franco donde Tanner y Jones se suelen reunir para planificar sus actos. A lo largo del camino encontrarás numerosos controles de carretera, que puedes burlar fácilmente si conduces por las aceras. Alcanzado el apartamento, sal del coche y pulsa el interruptor del garaje (5) para abrir la puerta. Por último, aparca el coche en su interior y vuelve a cerrar la puerta para terminar la misión.


5

6 - SIGUE LOS PASOS DEL INTRUSO

Ciudad: . . . . Chicago
Tiempo: . . . . Soleado

Una vez que tengas el control, súbete al sedán (que es bastante más rápido que la furgoneta) y abandona el callejón para seguir los pasos de un nuevo mafioso, que esta vez se dirigirá al polígono industrial de la ciudad. Tras una larga persecución por la ciudad, no te quedará otra opción que atravesar varios almacenes para detener posteriormente el vehículo en el lugar marcado.
No es precisamente una misión compleja, pero sí que requiere un buen dominio del coche, debido en su mayor parte al alto grado de habilidad de nuestro objetivo.

7 - LOS ALMACENES DE CAINE

Ciudad: . . . . Chicago
Tiempo: . . . . Soleado

El objetivo de esta misión es escapar del complejo de almacenes, así que no pierdas tiempo y súbete en uno de los coches para preparar la huida. A medida que vayas avanzando, comprobarás que los secuaces de Caine tratarán de cerrarte el paso colocando furgones (6) a la salida de los almacenes. Ya en el exterior del complejo, una furgoneta comenzará a seguirte. En esta zona la mayoría de los caminos están cortados, por lo que debes dirigirte a un pequeño almacén que está en dirección noreste. Al atravesar esta nueva zona llegarás al lugar señalado en el mapa.



6

8 - SALIENDO DE CHICAGO

Ciudad: . . . . Chicago
Tiempo: . . . . LlUVIA

Uno de los aspectos a tener en cuenta durante esta misión es la lluvia, que te obligará a frenar con mayor antelación a la hora de entrar en las curvas. La conducción nocturna será otro de los puntos negativos, pero si ojeas el mapa con frecuencia la cosa se quedará en eso, en una simple anécdota. Tu objetivo es dirigirte a la estación de tren, así que ya sabes, utiliza el mapa y trata de despistar a los mafiosos que se crucen en tu camino. Cuando hayas llegado a la estación, Tanner y Jones abandonarán el coche para subir al andén, donde se dará por concluida la misión.

9 - SIGUE LA PISTA

Ciudad: . . . . La Habana
Tiempo: . . . . Soleado

Como era de esperar, el líder de la mafia brasileña (7) tenía que abandonar en algún momento su escondite para dar instrucciones a sus secuaces. ¿Tu misión?, seguir su rastro sin ser descubierto. El objetivo no es nuevo, pero esta vez debes ser más rápido de lo habitual si no quieres perderle de vista. En ocasiones, el coche sospechoso aminorará la velocidad con el fin de asegurarse de que nadie le sigue, por ello es conveniente que mantengas una distancia prudencial. Justo en el momento en que el vehículo se detenga habrás completado este sencillo nivel.


7

10 - VE TRAS EL CAMIÓN

Ciudad: . . . . La Habana
Tiempo: . . . . Soleado

En cuanto a esta nueva misión, tu cometido es seguir los pasos del camión en el que Vasquez transporta el material explosivo. A priori puede parecer sencillo, pero la verdad es que teniendo en cuenta las continuas embestidas de sus escoltas la tarea se complicará en exceso. Casi a mitad de camino, los vehículos mafiosos dejarán de seguirte y te verás las caras con el camión de explosivos (8). Ya sabes que para detenerle debes chocar lateral o frontalmente contra él. Cuando finalice la persecución, monta en el camión y échale una ojeada al mapa para dirigirte al garaje.


8

11 - DETÉN AL CAMIÓN

Ciudad: . . . . La Habana
Tiempo: . . . . Soleado

El éxito de esta misión pasa por volver a seguir al camión de explosivos, pero esta vez no se andará con chiquitas y su conductor empezará a lanzar granadas (9) en cuanto vea que te aproximas a él. Para esquivar las granadas, circula en paralelo al camión y aprovecha uno de sus descuidos para debilitarle. Trata de conservar tu coche en el mejor estado posible, ya que en esta misión no dispondrás de tiempo suficiente como para robar otro vehículo. Para concluir, monta en el camión y dirígete al distrito de Vedado para estacionarlo nuevamente en el garaje.


9

12 - ENCUENTRA LA PISTA

Ciudad: .... La Habana
Tiempo: .... Tormenta

Recuperado el control, monta en el coche que hay frente a la cabina telefónica y echa mano del mapa para conocer tu próximo destino. Al llegar al lugar marcado te llevarás una sorpresa mayúscula, ya que el objetivo es un vehículo en movimiento. En primer lugar, estudia sus movimientos por las calles y trata de buscar algún atajo en el mapa para alcanzarle. Una vez localizado, golpéale sin contemplaciones y monta en él (10). Al no encontrar lo que andabas buscando, repite la misma operación con tres coches más hasta que consigas la valiosa información.



10

13 - ESCAPA HACIA EL FERRY

Ciudad: .... La Habana
Tiempo: .... Lluvia

Al comenzar la misión, te encontrarás en el interior de un gran almacén. Como primer paso, pulsa el interruptor que controla la puerta del garaje y sal al exterior. Ahora tienes todas las calles para tí, así que no lo pienses más y roba el coche que más te venga en gana. Como no todo iba a ser un paseo, durante el trayecto hacia el lugar donde está anclado el ferry recibirás la visita de unos viejos amigos. Al igual que en misiones anteriores, haz todo lo posible por perder de vista a tus perseguidores y aparca el coche en el punto indicado en el mapa.

14 - LOS MUELLES

Ciudad: .... La Habana
Tiempo: .... Atardecer

Completado el traslado marítimo, abandona el ferry y atraviesa el largo túnel para llegar al centro de la ciudad (11), no sin antes eludir la presencia policial. Rebasado este tramo, tu nuevo objetivo es dirigirte a los muelles, que están en la zona sur de la ciudad. Como te hemos comentado anteriormente, presta mucha atención a la presencia de las fuerzas de seguridad cubanas, ya que no tendrán ningún reparo en destruir tu coche.



11

Una vez que hayas llegado a los muelles serás testigo de cómo los mafiosos abandonan la ciudad en el Rosana, uno de sus yates privados.

15 - VUELVE CON JONES

Ciudad: .... La Habana
Tiempo: .... Noche

De nuevo con el control de Tanner, localiza un coche que hay a pocos metros de tu posición y utilízalo para dirigirte al lugar marcado en el mapa. A lo largo del trayecto (que no será demasiado corto que digamos), la presencia policial puede llegar a jugarte una mala pasada, así que trata de buscar atajos para dirigirte a la zona Este de la ciudad. Cuando hayas alcanzado el punto marcado, tómatelo con calma y abandona tu coche para entrar en el de Jones (12). Ten en cuenta que no todas las misiones van a ser tan sencillas como ésta, lo peor está por llegar.



12

16 - ESPÍA A JERICHO

Ciudad: .... La Habana
Tiempo: .... Noche

Una vez más, tu objetivo vuelve a ser el de siempre: seguir los pasos de un vehículo sospechoso, aunque esta vez será propiedad del mismísimo Jericho. Al igual que en otras misiones ya completadas, sigue su rastro con cautela y haz todo lo posible por evitar que se percate de tu presencia. Para ello, debes asegurarte de que la barra de proximidad nunca rebase el tramo verde, de lo contrario tendrás que ir pensando en volver a repetir la misión. Si lo has hecho bien, el coche de Jericho se detendrá finalmente en los bajos de uno de los edificios de la ciudad.

17 - PERSIGUE A JERICHO

Ciudad: .... La Habana
Tiempo: .... Noche

Si, ya sabemos que todo ha salido bien y que hemos acorralado a Jericho, pero ahora viene la tarea más compleja: arrestarle. Nada más comenzar, monta en uno de los vehículos estacionados y ve tras Jericho (13). En esta ocasión, nuestro objetivo será más rápido y resistente que otras veces, por lo que debes elegir bien la zona del vehículo contra la que quieres colisionar. Su punto débil es la parte frontal, así que circula por calles paralelas y golpéale de frente hasta que consigas detenerle. Por último, monta en el coche de Jericho para dar por finalizada la misión.



13

18 - ESCAPA DE LOS BRASILEÑOS

Ciudad: .... La Habana
Tiempo: .... Atardecer

La mafia brasileña está al tanto de todo lo que acontece, y esta vez se ha dejado de especulaciones para dirigirse en tu busca. Tu primer objetivo en esta misión no es otro que ojear el mapa para ir al lugar señalado, que está próximo al distrito de Vedado. Durante el camino sentirás en tus propias carnes la venganza de los mafiosos, ya que no cesarán de embestir contra tu coche. Una vez que hayas llegado al garaje, ya sabes, abandona el coche y pulsa el interruptor de la puerta para estacionar el vehículo en su interior.



PS2

Una generación nueva de productos para una nueva generación de jugadores


Mando Retro Shock
Ref.: PL-600


Mando Freedom Shock
Ref.: PL-606


Mando Remoto DVD
Ref.: PL-610



Tarjeta de Memoria 8MB
Ref.: PL-615



S-Video Cable
Ref.: PL-613



Cable de Video Componente
Ref.: PL-610



Cable I-Link
Ref.: PL-616



Cable Óptico
Ref.: PL-614



Cable Extensión
Ref.: PL-612



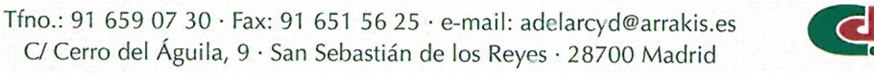
Stand Vertical
Ref.: PL-630



Selector de Sistemas
Ref.: PL-625

Además PELICAN le ofrece un amplio surtido de accesorios para GAMEBOY COLOR, PLAYSTATION Y DREAMCAST.









DISCO 2

1 - HUÍDA DEL CASINO

Ciudad: .... *Las Vegas*
Tiempo: .... *Noche*

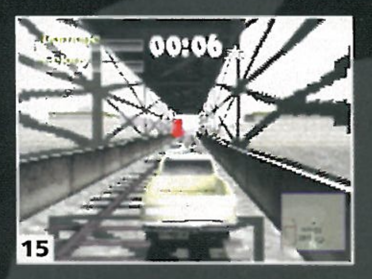
Como viene siendo habitual, monta en el coche que hay junto a ti y échale un vistazo al mapa para dirigirte al casino (14). Con la nueva compañía, pon rumbo hacia el aeropuerto e intenta esquivar a los numerosos coches patrulla que te salgan al paso. Aquí, su potencia de destrucción es muy elevada, así que te aconsejamos que utilices el tráfico de las calles como escudo para librarte de su presencia. Cuando llegues al lugar marcado, la puerta del garaje se abrirá automáticamente y podrás estacionar el vehículo en su interior.



14

2 - ADELANTA AL TREN

Ciudad: .... *Las Vegas*
Tiempo: .... *Soleado*



15

Esta trepidante misión da comienzo en un pueblo fantasma situado a las afueras de las Vegas. Uno de los obstáculos para completar el nivel es, sin duda alguna, la falta de tiempo. Muévete con rapidez y atraviesa los tablones de madera que hay junto al túnel del tren. El objetivo es sacarle una ventaja importante al tren, así que no dejes de acelerar y detente cuando llegues al puente (15). En su interior, verás un coche estacionado con una persona a bordo. Aparca tu coche y monta en dicho vehículo antes de que llegue el tren.

3 - COCHE BOMBA

Ciudad: .... *Las Vegas*
Tiempo: .... *Soleado*

Si estás buscando alguna misión en la que el riesgo este presente en todo momento has llegado al lugar adecuado. Todo entraña mucho riesgo, ya que te verás obligado a conducir un sedán con una bomba en su interior, y para colmo... está activada. Al comenzar, cruza la calle a pie y monta en el vehículo de enfrente para dirigirte a la zona sur de la ciudad. Tras burlar la presencia de los cuerpos de seguridad, continúa tu camino y detente cuando llegues al casino de Vasquez. Una vez allí, abandona el coche (16) y camina por el callejón para terminar la misión.



16

4 - FUGA DEL COCHE BOMBA

Ciudad: .... *Las Vegas*
Tiempo: .... *Soleado*

Tras los primeros minutos de confusión provocados por la potente explosión, varios efectivos policiales pondrán en marcha una minuciosa operación de rastreo por todas las calles de la ciudad. Como no tienes mucho tiempo, monta en el sedán rojo que está estacionado en la acera de la derecha y pisa a fondo el acelerador para dirigirte al punto marcado en el mapa. Durante el trayecto, intenta conducir por la calzada contraria o pasa por debajo de los carteles publicitarios (17) para deshacerte de la pasma. Por último, detente sobre la flecha roja.


17

5 - ROBO EN EL BANCO

Ciudad: .... *Las Vegas*
Tiempo: .... *Soleado*

Nada más comenzar, pulsa el interruptor de la puerta del garaje y roba uno de los coches que hay estacionados en el patio exterior. Ahora vuelve a utilizar el mapa y dirige tus pasos hacia el banco, que está situado a pocos metros del barrio de Tropicana. Una vez allí, escapa de la emboscada policial y no dejes de acelerar hasta que llegues al lugar señalado en el mapa. Ten en cuenta que la pasma no dejará de seguirte, por lo que te aconsejamos que te camufles entre el tráfico. Para finalizar, simplemente aparca el coche en el garaje y pulsa el interruptor para cerrar la puerta.

6 - ROBA LA AMBULANCIA

Ciudad: .... *Las Vegas*
Tiempo: .... *Atardecer*

El robo de una de las ambulancias del centro médico de la ciudad servirá como excusa para volver al lugar preferido de Tanner: las calles. Si quieres detener a la ambulancia (18), además de despistar al incordioso coche patrulla, debes prestar mucha atención a sus rápidos movimientos. No es una tarea fácil, pero a medida que colisiones contra ella provocarás cuantiosos destrozos en su carrocería. Cuando el objetivo se detenga, monta en su interior y utiliza el mapa para dirigirte al garaje, donde se pondrá punto y final a esta desenfrenada misión.



18

7 - OPERACIÓN AMBULANCIA

Ciudad: .... *Las Vegas*
Tiempo: .... *Soleado*

Esta es, sin duda alguna, una de las tres misiones más complejas del juego. A bordo de un antiguo sedán, Tanner y Jones tendrán como meta el aeropuerto de la ciudad. La tarea, como ya habrás podido deducir, no será nada sencilla, ya que esta vez la potencia de destrucción de los coches patrulla (19) alcanzará unas cotas muy elevadas. Como te descuides, la pasma es capaz de hacer trizas tu coche en cuestión de segundos. Otro de los puntos clave de la misión es que debes llegar solo al aeropuerto, si estás siendo perseguido no podrás pasar al siguiente nivel.


19



flexigames
software & accessories

JOYTECH
¡ Entra en la realidad !

Volante Jordan



¡ Réplica del que incorporan los monoplazas Jordan de Fórmula 1 !

Dual Shock
Cambio de marchas en palanca y semi-automático
Pedales con tacto progresivo
Posibilidad de graduar el ángulo de giro
Disponible para PSX/PS2, Dreamcast y PC

Motor Bike



Angulo de giro de 90º a derecha e izquierda
Empuñaduras de goma
Gas y freno analógico para aceleración y frenados progresivos
Gran sensación y precision en los giros
Sistema de sujeción con ventosas y abrazaderas
Disponible para PSX/PS2 y PC

Especial Memory Card



- Capacidad de 1 Mb
- 15 bloques para guardar 15 partidas
- Producto oficial y exclusivo Memory Card F.C. Barcelona

¡ Consigue tus jugadores favoritos !

F.C. Barcelona



Manchester United

GIGGS 11
KEANE 16
YORKE 19
BECKHAM 19



Accesorios PS2



Distribuidor exclusivo de productos Joytech

www.flexiline.es

Flexiline S.A. c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es



8 - ROBA LAS LLAVES

Ciudad: .... Las Vegas
Tiempo: .... Atardecer

En primer lugar, monta en el coche que está a pocos metros de tu posición y ojea el mapa para localizar el punto exacto donde se encuentra el vehículo sospechoso, que es bastante más rápido que el tuyo. Una vez más, trata de conducir por calles paralelas a la que se encuentra el objetivo y busca el momento idóneo para impactar contra su frontal. Su capacidad de resistencia es muy elevada, por lo que el único modo de detenerle es golpeándole (20) insistentemente. Cuando se haya detenido, monta en su interior y recoge las llaves para finalizar la misión.



20

9 - PACTO POR EL C4

Ciudad: .... Las Vegas
Tiempo: .... Noche

Finalizada la conversación telefónica, monta en el vehículo rojo que hay frente a ti y echa mano del mapa para dirigirte a tu próximo destino. De nuevo, la presencia policial volverá a complicar las cosas, así que intenta despistarlos y no te detengas hasta que llegues al distrito marcado. Alcanzado este punto, localiza una pequeña entrada en uno de los edificios y entra en el garaje para estacionar el vehículo sobre la flecha roja. Tras una tensa charla, nuestro personaje se hará con los explosivos y se dará por concluida la misión.

10 - DESTRUYE EL RECINTO

Ciudad: .... Las Vegas
Tiempo: .... Noche

Con el buen puñado de explosivos que tienes en tu poder, monta en uno de los coches que hay estacionados y prepárate para hacer un largo viaje. El objetivo es un viejo almacén situado a las afueras de la ciudad, en cuyo interior se encuentran escondidos varios vehículos utilizados por Vasquez para transportar el armamento. Una vez allí, abandona el coche y abre la puerta del almacén para acceder a su interior. Ahora coloca los explosivos (21) en las tres pilas de cajas y sal pitando antes de que la explosión te alcance de lleno.



21

11 - SÚBETE AL AUTOBÚS

Ciudad: .... Río de Janeiro
Tiempo: .... Soleado

Al recuperar el control, súbete en el coche verde y disponte a conducir por las calles de Río de Janeiro. Después de ojear el mapa, dirige tus pasos hacia en patio donde está estacionado el autobús (22) y abandona tu coche. Una vez que hayas tomado los mandos del bús, utiliza el mapa y ve en dirección al barrio de Santa Teresa. Cuando hayas atravesado las estrechas callejuelas de esta humilde barriada llegarás al punto señalado. Tu objetivo allí es golpear a todos los coches que hay estacionados para posteriormente huir en uno de ellos al centro de la ciudad.



22

12 - ROBA EL COCHE PATRULLA

Ciudad: .... Río de Janeiro
Tiempo: .... Lluvia

Después de haber llegado hasta aquí, suponemos que tu grado de habilidad y dominio del vehículo debe ser muy elevado. Por si todavía no eres consciente de ello, tu objetivo es ir en dirección a la comisaría de policía. Una vez allí, abandona el coche y abre la puerta trasera para entrar en el depósito de vehículos, donde tu cometido no será otro que robar un coche patrulla (23). A partir de este momento, los cuerpos de seguridad estarán al tanto de todo lo sucedido y seguirán tus pasos por la ciudad. De nuevo, el garaje será tu mejor escondite para completar la misión.



23

13 - EL DINERO DE CAINE

Ciudad: .... Río de Janeiro
Tiempo: .... Tormenta

Con la misión ya comenzada, abandona el garaje con el coche patrulla y toma el camino de la izquierda para encontrarte con la limusina (24), que está cerca de tu posición. Tras cerrarle el paso, súbete en ella y échale un vistazo al mapa para dirigirte a la residencia, situada en la zona noroeste de la ciudad. Concluida la animación, muévete con rapidez y vuelve a ojear el mapa para regresar al núcleo urbano, eso sí, tratando de evitar por todos los medios que los coches de los mafiosos te lo impidan. No es una misión fácil, así que ármate de valor y...a por ellos.



24



NOVEDADES PARA GAME BOY



www.centromail.es

Los mejores productos para tu consola



PROTECT & LIGHT

- Dispositivo que proporciona luz y protección contra golpes en la pantalla de la consola Game Boy.
- Dispone de espacio para albergar 1 cartucho. Requiere 2 pilas del tipo AAA (no incluidas).

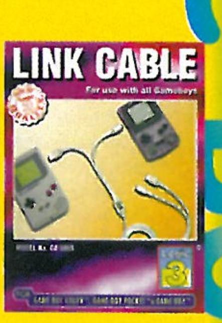
1.990 Pts.



GAME CASE

- Cajas de almacenamiento para cartuchos de Game Boy.
- Fuerte y duradero.
- 4 cajas por pack.
- 4 colores por pack.

790 Pts.



LINK CABLE PLATA

- Cable de conexión en color plata para consolas Game Boy.
- Permite jugar a dos jugadores en los juegos preparados para esta opción.
- Compatible con consolas Game Boy, Game Boy Pocket y Game Boy Color.

1.690 Pts.

Game Boy



GAME STATION 2

- Puede utilizarse horizontal o verticalmente.
- 2 habitáculos extraíbles para juegos, discos o DVD´s.
- Con capacidad para almacenar 2 mandos y 2 tarjetas de memoria.
- Con patas de goma para evitar deslizamientos.

6.990 Pts.



PISTOLA P99K LIGHT BLASTER

- Compatible con G-Con.
- Efecto retroceso.
- Autodisparo y recarga automática.
- Sensor de luz para una mayor precisión al apuntar.
- Pedal para funciones especiales.

8.990 Pts.



TOP DRIVE SPACE WHEEL

- Efecto vibratorio.
- Efecto autocentrado.
- Inclinación de hasta 20°.
- Indicador de modo analógico/digital.
- 8 controles direccionales.
- 8 botones de disparo.
- Pedales de aceleración y freno.

14.990 Pts.



DVD REMOTE CONTROL
4.990 Pts.

CABLE AV COMPONENT
2.390 Pts.



TOP DRIVE GT +

- Compatible con software "Dual shock".
- Pedales de aceleración y freno.
- Palanca de cambios.
- 8 controles direccionales.
- 4 modos de configuración.
- Función de auto-aceleración.

10.990 Pts.

CABLE EUROCONECTOR
2.190 Pts.

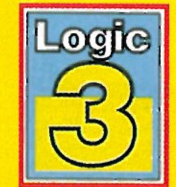
CABLE EXTENSIÓN
1.490 Pts.

CABLE AV + S-VÍDEO
1.790 Pts.



CABLE I-LINK
3.990 Pts.

PlayStation 2





HEREDEROS DE NOSTROMO

NOVEDADES PARA PLAYSTATION 2

14 - SALVA A JONES

Ciudad: .... Rio de Janeiro
Tiempo: .... Soleado

Nuestro inseparable compañero está metido en un buen lío. Una vez que tengas el control, cruza la calle y súbete al sedán que tienes frente a tí. Con el coche ya en movimiento, ojea el mapa y localiza el punto donde se encuentra el vehículo verde que debes destruir. Aquí, su capacidad de resistencia está fuera de lo común, por lo que el único modo de debilitarle es empotrando tu coche contra su frontal. Otra de las tácticas que puedes utilizar es empujarle contra el tráfico o contra las farolas, pero la verdad es que solo será efectiva si circulas a gran velocidad.

15 - ASALTO AL BARCO

Ciudad: .... Rio de Janeiro
Tiempo: .... Atardecer

En esta nueva misión, el primer objetivo es robar el sedán amarillo para dirigirte posteriormente a los muelles de la ciudad. Alcanzado este punto, entra en el interior del barco (25) y abandona el coche. Tu nueva tarea es colocar tres detonadores en las tres pilas de cajas, algo que debido a la escasez de tiempo se puede complicar aún más. Una vez que hayas colocado los explosivos, vuelve a montar en el coche y coge carrerilla para saltar a la pequeña plataforma de la derecha, donde finalizará este trepidante nivel.



25

16 - JONES EN APUROS

Ciudad: .... Rio de Janeiro
Tiempo: .... Soleado

Esta vez, Vasquez y sus secuaces han decidido ir a por Jones, así que abandona rápidamente el estrecho callejón y utiliza el mapa para dirigirte al barrio de Santa Teresa. Durante el camino, varios coches patrulla tratarán de detenerte por la fuerza, y no te quedará otra opción que conducir por el carril contrario para librarte de ellos. Pero sin duda alguna, otro de los enemigos a tener en cuenta será la ajustada limitación de tiempo para completar la misión. Ya en el lugar marcado, abandona el coche y entra en la caseta para llevarte una desagradable sorpresa.

17 - PERSIGUE AL PISTOLERO

Ciudad: .... Rio de Janeiro
Tiempo: .... Soleado

Perseguir a uno de los hombres de confianza de Lenny es tu próximo objetivo. Posiblemente, esta sea una de las misiones más difíciles de todo el juego, debido en su totalidad a la sorprendente velocidad y resistencia del vehículo a detener. Casi a mitad de camino llegarás a un tramo de montaña con un acantilado (26), lugar que utilizará el vehículo enemigo para intentar perderte de vista. Tras varias colisiones o empujones contra el mobiliario urbano, nuestro objetivo se detendrá y se dará por terminada esta compleja misión.



26

18 - LENNY ESCAPA

Ciudad: .... Rio de Janeiro
Tiempo: .... Soleado

Tras haber dado caza a uno de los pistoleros, tu último y escurridizo objetivo es Lenny. Nada más comenzar, monta en el sedán amarillo que hay frente a ti y dirígete al distrito de Flamengo. A mitad de trayecto, las fuerzas de seguridad harán acto de presencia, siendo esta vez aún más dañinas que en misiones anteriores. Cuando llegues al punto señalado en el mapa, recorre el callejón y súbete al coche (27) de Jericho. Ahora vuelve a ojear el mapa y ve en dirección a la zona sur de la ciudad, donde verás como el malvado Lenny escapa en un helicóptero.


27

19 - LENNY ES ARRESTADO

Ciudad: .... Rio de Janeiro
Tiempo: .... Soleado

Aunque no te lo creas, acabas de llegar a la última misión del juego, que como era de suponer tiene un nivel de dificultad bastante elevado. Como primer paso, abandona el recinto donde comienza la misión y échale un vistazo al mapa para conocer la situación exacta del helicóptero de Lenny (28). A partir de aquí, las cosas empezarán a complicarse, así que no dejes de pisar a fondo el acelerador y sigue sus pasos por las calles a la vez que esquivas a los coches enemigos. Una vez que el helicóptero se haya precipitado (29) contra el terreno podrás disfrutar de la espectacular secuencia final, en la que se muestra la detención y traslado (30) de Lenny a prisión. Enhorabuena... agente, gracias a tu excelente trabajo has conseguido que la tranquilidad vuelva a reinar en las calles.


28


29


30

Expertos en Informática y Videojuegos




www.centromail.es

CABLE AV + S-VÍDEO LOGIC 3

1.790

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3

1.490

CABLE RFU ADAPTOR SONY


~~3.990~~ 3.790

PS2 PlayStation 2



PLAYSTATION 2
74.900

CABLE SCART LOGIC 3 (EUROCONECTOR)

2.190

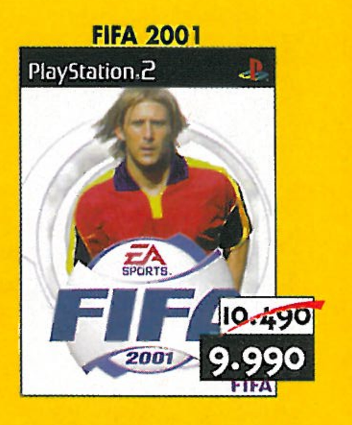
CONTROLLER DUAL SHOCK 2

~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3

4.990



FIFA 2001


~~10.490~~ 9.990

DVD REMOTE INTERACT

~~4.990~~ 3.990

MEMORY CARD 8 MB.

~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION 2 LOGIC 3

6.990

MULTI TAP

~~7.990~~ 7.490

VERTICAL STAND

~~2.490~~ 2.290

RAYMAN REVOLUTION


~~10.990~~ 10.490

ARMORED CORE 2

cons.

DEAD OR ALIVE 2

~~9.900~~ 9.490

DINOSAUR

~~10.990~~ 10.490

DYNASTY WARRIORS 2

~~9.900~~ 9.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER

~~9.990~~ 9.490

ESPN INTER. TRACK & FIELD

~~9.990~~ 9.490

EVERGRACE


cons.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

~~10.490~~ 9.990

FANTAVISION

~~9.900~~ 9.490

GRADIUS III AND IV

~~9.990~~ 9.490

JET ION GP

cons.

KESSEN

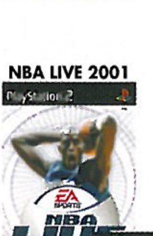
~~10.490~~ 9.990

RIDGE RACER V

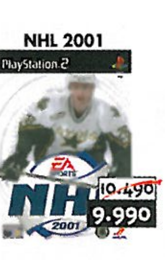

~~9.900~~ 9.490

MADDEN NFL 2001

~~10.490~~ 9.990

NBA LIVE 2001


cons.

NHL 2001


~~10.490~~ 9.990

RC REVENGE PRO


cons.

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

~~9.990~~ 9.490

SILENT SCOPE


~~9.990~~ 9.490

TEKKEN TAG TOURNAMENT


~~9.900~~ 9.490

SMUGGLER'S RUN

cons.

SUPER BUST-A-MOVE

cons.

THEME PARK WORLD

~~10.490~~ 9.990

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

cons.

TOP GEAR DARE DEVIL

cons.

X-SQUAD

~~10.490~~ 9.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre.

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT



Pedidos por Internet
www.centromail.es

DIGIMON WORLD



~~8.990~~ 8.490



DINO CRISIS 2



~~6.990~~ 6.490

DRIVER 2



~~7.490~~ 6.990

FIFA 2001



~~7.990~~ 7.490

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN



~~6.990~~ 6.490

PS one™



NOVEDAD

PLAYSTATION PS ONE 19.900



CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 990

CABLE RF TV Centro MAIL 1.590



CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE ~~4.500~~ 4.190

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990

MEMORY CARD SONY PS ONE ~~2.100~~ 1.990



MUEBLE GAME STATION LOGIC 3 5.990



PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER 8.990



TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 2 Mb 2.290



TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb 3.490



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM ~~19.990~~ 14.990



VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL ~~11.990~~ 11.490



007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE ~~7.990~~ 7.490



ABE'S ODDYSEE ~~2.690~~ 2.490



ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA ~~6.990~~ 6.490



ALIEN RESURRECCIÓN ~~7.990~~ 7.490



CHASE THE EXPRESS ~~6.990~~ 6.490



COOL BOARDERS 3 ~~3.990~~ 3.490



CRASH BASH ~~6.990~~ 6.490



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX ~~7.990~~ 7.490



DINOSAURIO ~~6.995~~ 6.490





DUCATI WORLD ~~7.990~~ 7.490



EL DORADO ~~6.995~~ 6.490



EL LIBRO DE LA SELVA ~~6.990~~ 6.490



ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ~~7.490~~ 6.990

ESTO ES FÚTBOL 2 ~~6.990~~ 6.490

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ~~7.990~~ 7.490

F1 RACING CHAMPIONSHIP ~~6.995~~ 6.490

FINAL FANTASY VIII ~~3.990~~ 3.490

FÓRMULA 1 2000 ~~7.990~~ 7.490



GRAN TURISMO 2 ~~3.990~~ 3.490

INCREDIBLE CRISIS ~~4.990~~ 4.490

LA SIRENITA 2 ~~6.990~~ 6.490

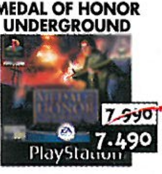




MEDAL OF HONOR ~~3.990~~ 3.690



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND ~~7.990~~ 7.490



MS. PAC-MAN MAZE MADNESS ~~6.990~~ 6.490



MUPPET MONSTER ADVENTURE ~~4.990~~ 4.490

NBA LIVE 2001 ~~7.990~~ 7.490



PARASITE EVE II ~~7.990~~ 7.490

PATO DONALD CUAC ATTACK ~~6.995~~ 6.490



RAYMAN 2 ~~6.995~~ 6.490



RESIDENT EVIL ~~2.990~~ 2.790



SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING ~~7.990~~ 7.490

SPIDER-MAN ~~7.990~~ 7.490

TOM & JERRY PORRAZOS DIESTRO Y SINIESTRO ~~6.995~~ 6.490



TOMB RAIDER: CHRONICLES ~~8.990~~ 8.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ~~8.490~~ 7.990



VANISHING POINT ~~7.990~~ 7.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre.

IMPUESTOS INCLUIDOS



Atención al cliente 902 17 18 19

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

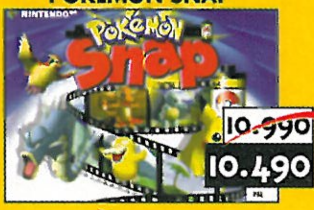
10.990 10.490

MARIO TENNIS

9.990 9.490

PERFECT DARK

10.990 10.490

POKÉMON SNAP

10.990 10.490

DONKEY KONG COUNTRY

6.990 6.490

POKÉMON PINBALL


5.990 5.490


NINTENDO 64 14.990

NINTENDO 64 PIKACHU 20.990 19.990

THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK

12.990 12.490

CABLE RF 2.990


MANDO DE CONTROL 4.990

CLEAR PURPLE
NEGRO
VERDE
AMARILLO
AZUL
ROJO

MEMORY EXPANSION PAK 4.990



MEMORY PAK 2.990

RUMBLE PAK 3.490


TRANSFER PAK 2.990







ARMY MEN SARGE´S HEROES 8.990 8.490

BLUES BROTHERS 2000 8.990 8.490

CASTLEVANIA 2 11.900 9.990

DAFFY D. PROTAGONISTA... 9.990 9.490

DONKEY K. 64 + MEMORY 12.990 10.990





HERCULES 8.990 8.490

I. TRACK & FIELD: SUMMER G. 9.990 8.490

MARIO PARTY 2 9.990 9.490

MICKEY´S SPEEDWAY USA 12.990 12.490

PATO DONALD CUAC ATTACK cons.






POKÉMON STADIUM + T. PAK 12.990 12.490

QUAKE 64 3.990 3.690

RAYMAN 2 9.990 9.490

TOM & JERRY: F. OF FURRY cons.

TUROK 3: S. OF OBLIVION 9.990 9.490

GAME BOY COLOR





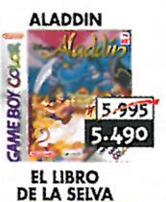
12.990 12.490

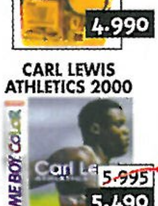
ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL 990


CABLE CONEXIÓN Centro MAIL 1.190


MALETÍN DE VIAJE Centro MAIL 1.590

SAFARI KIT 4.990




ABEJA MAYA 2: A. PAIS MULTICOLOR 5.990 5.490

ALADDIN 5.995 5.490

BUST-A-MOVE MILLENNIUM 4.990 4.490

CARL LEWIS ATHLETICS 2000 5.995 5.490








DAIKATANA 5.990 5.490

DINOSAUR 5.995 5.490

EL DORADO 5.995 5.490

EL LIBRO DE LA SELVA 5.995 5.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000 5.900 5.490

INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES 5.900 5.490

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS 5.990 5.490

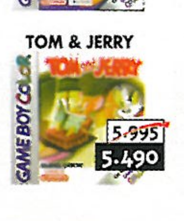
LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN 5.990 5.490

PATO DONALD CUAC ATTACK 5.995 5.490

PERFECT DARK 6.990 6.490

POKÉMON AMARILLO 5.990 5.490

RUGRATS: TOTALLY ANGELICA 6.490 5.990

SPIDER-MAN 6.490 5.990

TINTIN PRISONERS OF THE SUN 5.990 5.490

TOM & JERRY 5.995 5.490

TWEETY´S HIGH-FLYING ADVENTURE 5.990 5.490

WINNIE POOH AVENTURAS 5.995 5.490

X-MEN: MUTANT ACADEMY 6.490 5.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre.

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT



Ferrari F355 2

NOVEDAD EN JAPÓN

Regresa la conducción más realista

Era impensable que el simulador de Suzuki cosechase tanto éxito como para desarrollar una secuela, y sin embargo la genialidad de «F355» ha motivado que muy pronto en Japón puedan disfrutar de una segunda entrega en la línea del original.

De nuevo, el soporte escogido para dar vida a todo un Ferrari ha sido la placa Super Naomi (nada menos que 3 Naomi que gestionan de manera independiente y coordinada las 3 pantallas disponibles en el juego). Gracias a la estrecha colaboración con pilotos profesionales y a la supervisión directa de la propia Ferrari, AM2 ha conseguido que la simulación se mantenga a la altura del primer juego, aunque se han introducido leves mejoras como la configuración del asistente o los consejos que nos va dando un entrenador por los altavoces.

En cuanto al estilo de conducción, nada ha cambiado. Otra vez se trata de un juego especial que se aleja de los arcades para adentrarse en la simulación más realista, lo que exige mantener un alto nivel de concentración ya que el mínimo error puede arruinar nuestra carrera.

Aunque el único vehículo disponible continúa siendo el Ferrari F355, esta secuela introduce 5 nuevos circuitos internacionales en el campeonato (entre los que se encuentran Fiorano, Laguna Seca o Atlanta), haciendo un total de 9, todos ellos representados con una fidelidad milimétrica, fruto de largas sesiones fotográficas y telemétricas.

En cuanto al nuevo mueble, «F355 2» sigue contando con la espectacular cabina que los ingenieros de Ferrari diseñaron para la primera parte, con dos pantallas laterales, una frontal y equipamiento similar al del coche real, aunque esta vez se incluyen una impresora para que el jugador pueda recoger los datos de su partida al terminar de jugar y un puerto para la VMS de Dreamcast, que tiene la finalidad de comparar las puntuaciones mediante internet.





Una de las novedades más destacables de esta segunda entrega es la inclusión de 5 nuevos circuitos.



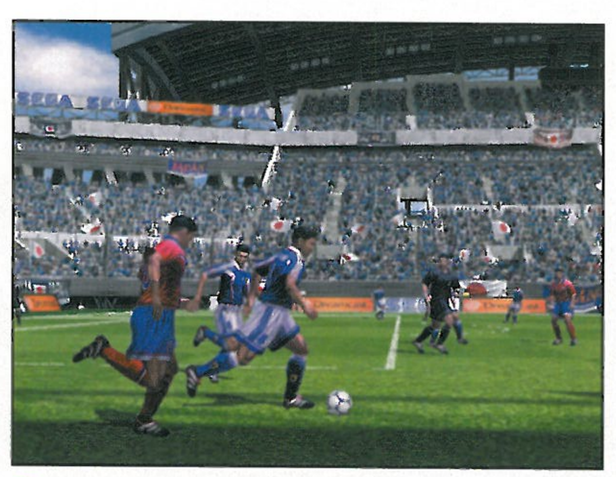


De nuevo, la única perspectiva disponible de nuestro F355 será interior desde la cabina, con dos pantallas adicionales para las ventanillas de ambos lados.

Virtua Striker 3

Después de unas cuantas revisiones de la segunda parte, por fin el equipo de programación Amusement Vision (el responsable de anteriores entregas) se ha lanzado al desarrollo de «Virtua Striker 3», la que promete ser la entrega definitiva del famoso arcade de fútbol de Sega.





Aunque aún se encuentra en pleno proceso de desarrollo, las primeras pantallas de «Virtua Striker 3» permiten adivinar un trabajo gráfico fuera de lo habitual en un juego de fútbol.



Esta nueva entrega del popular simulador de Sega se encuentra aún en fase de desarrollo, por lo que posiblemente hasta mediados o finales del año próximo «Virtua Striker 3» no llegará a España.

Espectáculo sobre el césped

Aunque el sistema de control tiene sus detractores, todo apunta a que «VS 3» conservará la configuración de 3 botones característica de la serie, centrándose en un nuevo apartado visual que se apoya en la potencia de Naomi 2. Aún se encuentra al 50% de su desarrollo, pero la posibilidad de mostrar hasta 4 veces más polígonos que sobre las placas anteriores y las mejoras aplicadas en las texturas de los jugadores prometen un auténtico espectáculo. Además se han aplicado nuevas técnicas de "motion capture" (hasta 10 veces más completas) sobre jugadores, árbitros e incluso público con la intención de que la atmósfera del estadio sea casi real.



En cuanto al sistema de juego, conservará el campeonato de las dos primeras entregas, aunque se han incluido nuevas reglas del fútbol, como son las penalizaciones con tarjeta o el fuera de juego.

El equipo de programación Amusement Vision ha asegurado que el juego estará listo para esta primavera y que incluirá datos actualizados de la presente temporada. En cuanto al acabado final, las pantallas que podéis ver corresponden a un 30% del desarrollo de los apartados visuales por lo que todo indica que será muy superior a cualquier otro título.



¿TE FALTA ALGUNO...?



Abril 00

HC 103

REPORTAJES:
- Suplemento interior: PLAYSTATION 2.
- Guías Prácticas: Donkey Kong Country 64.



Mayo 00

HC 104

REPORTAJES:
- Comparativa: PLAYSTATION 2 Vs DREAMCAST.
- Guías Prácticas: Llega al final de Syphon Filter 2.



Junio 00

HC 105

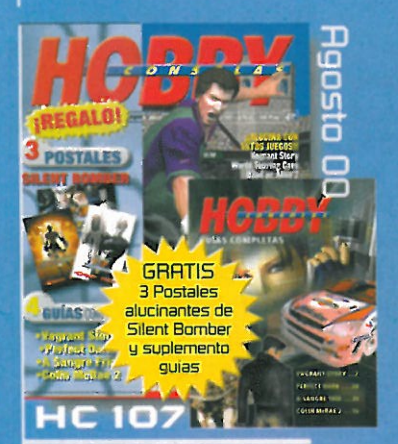
REPORTAJES:
- E3: Metal Gear Solid 2, Dino Crisis 2, Quake III...
- Guía Práctica: Fear Effect.



Julio 00

HC 106

REPORTAJES:
- Todos los lanzamientos para todas las consolas.
- Guía Práctica: Jedi Power Battles y Code: Veronica.



Agosto 00

HC 107

REPORTAJES:
- Virtua Tenis: Diversión en estado puro.
- Guías completas: Vagrant Story, Perfect Dark, A Sangre Fría y Colin McRae 2.



Septiembre 00

HC 108

REPORTAJES:
- Space Chanel 5, Turok 3, Pokémon Snap...
- Guías Prácticas: Parasite Eve 2 y Tomb Raider GBC.



Octubre 00

HC 109

REPORTAJES:
- Final Fantasi IX. Cuando el videojuego es arte.
- Todo lo que quieres saber sobre las nuevas consolas: GameCube, XBOX, PS One, GB Advance.



Noviembre 00

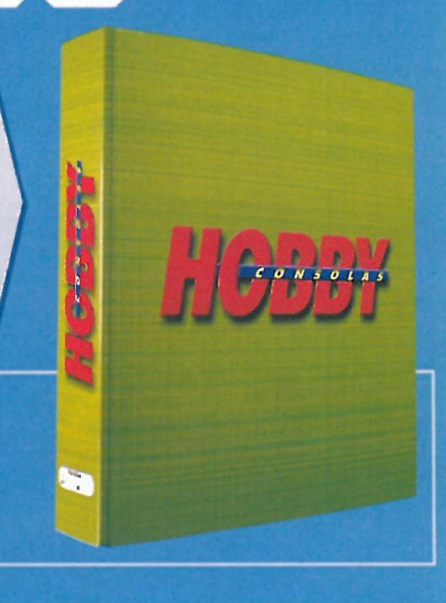
HC 110

REPORTAJES:
- Suplemento: ¿Qué consola comprar?
- Directo desde Japón: Silent Hill 2 y Daytona USA 2000.

...PÍDENOSLO

Y si quieres tener todas las revistas archivadas,

¡PIDE UNAS TAPAS!





¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

PlayStation®2





"RÁPIDAMENTE ENCONTRARÁS UN CLUB DE MEDIANOCHE QUE SE CONVERTIRÁ EN TU OBSESIÓN NOCTURNA"





www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70







WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB

WWW.TAKE2GAMES.COM

Otaku manga

"¿Sabes? Se dice que, cuando dos personas enamoradas van juntas a la Universidad de Tokyo, ambas encuentran juntas la felicidad... Así que, cuando crezcamos, vayamos juntos a la Universidad de Tokyo. ¡Es una promesa!". Este juramento fue realizado por dos niños hace 15 años, y su cumplimiento es el que da pie a una de las series que en estos momentos más éxito tiene en la TV japonesa, y que ya tiene representación en PlayStation, Dreamcast y GB Color.

Love Hina



El anime



UNA SERIE DE HUMOR UN POCO PICANTE

«Love Hina» pertenece a un tipo de anime llamado **"ecchi"** es decir, series con un estilo "picantillo", sin llegar a ser hentai, algo parecido a "Ranma 1/2".

En concreto, esta serie de 26 capítulos comienza con la historia de **Keitaro Urashima**, un niño que debe despedirse de su mejor amiga cuando ésta se muda de ciudad. Al separarse, se prometen que, cuando se hicieran mayores, se reencontrarían en la Universidad de Tokyo.





Cada chica posee una personalidad muy diferente del resto, de modo que algunas no soportan a Keitaro, mientras otras lo adoran.

Sin embargo, cuando Keitaro crece, no es capaz de aprobar los exámenes de acceso a la Universidad. La única solución es entrar a trabajar como asistente en una residencia que su abuela posee junto a la Facultad.

El problema es que allí conviven muchas simpáticas y guapas jovencitas estudiantes de la Universidad, como Naru Narusegawa, Kaolla Suu, Motoko Aoyama y Shinobu Maehara, quienes iniciarán relaciones de amistad, odio y divertidos triángulos amorosos con el único chico del edificio...

Como veis, el argumento es de lo más sugerente, y el desarrollo está repleto de detalles de un ingenuo erotismo y un sentido del humor muy fresco, lo cual explica su rotundo éxito en Japón.





Como buen anime echhi que es, «Love Hina» gusta a los amantes de las historias picaronas...

El cómic

LOS COMIENZOS DE LA SERIE

Si bien «Love Hina» ha alcanzado su momento de mayor fama con la serie de anime que emite la TV Tokyo, no fue ésta la primera aparición de la historia. Sus primeros pasos fueron publicados en la **Weekly Shonen Magazine** (una prestigiosa revista japonesa de mangas).

Más adelante, se recopilaron los cómics en un total de **5 volúmenes**, editados todos ellos en Japón con una considerable calidad en el dibujo (destacando el nivel de detalle de los escenarios).



Los juegos

ROL Y AVENTURA

«Love Hina» cuenta con una buena representación en lo que a juegos se refiere, ya que cuenta con dos títulos editados para **GBC**, otros dos para **PS**, e incluso una reciente versión editada para **DC**.

La versión que acaba de recibir la consola de Sega, basada en la serie «Love Hina», es una aventura con tintes de **"love simulator"**. Tomando el control de Keitaro, debemos recorrer los escenarios hablando con las chicas de la residencia, pudiendo participar en mini-juegos, coleccionar fotos de las chicas e incluso mandarles e-mails, con el objetivo de conseguir "ser algo más que amigos" de Naru y compañía.

Los dos títulos de PlayStation, **«Love Hina»** y **«Love Hina Ai wa Kotoba no Chuu ni»**, fueron los primeros en aparecer desde el comienzo de la serie y, al igual que la posterior versión de DC, se trata de dos aventuras, que dan gran importancia a la conversación con el resto de personajes.

Por último, para la portátil de Nintendo se encuentran disponibles **«Love Hina Pocket»**, una versión adaptada a GBC de las aventuras de Keitaro en DC, y **«Love Hina Party»**, un título en el que podemos participar en diversos minijuegos.





No parece fácil que ninguno de estos títulos traspasen la frontera nipona, ya que el género de los "love sims" no es muy popular aún.







Las primeras versiones de «Love Hina» para consola salieron en PS, y no se descarta que aparezca algún título más.





Los dos cartuchos aparecidos para Game Boy Color han tenido un considerable éxito en tierras niponas, en especial el juego de rol.

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



FRANCISCO LÓPEZ CENTELLA. Córdoba

DUDAS TÉCNICAS

¡Hola Yen! Soy un veterano en esto de los videojuegos, que os sigue desde el número 1 (sí, ese de la portada de Bart Simpson). Es la primera vez que te escribo y espero tener la suerte de me contestes. Bueno, allá voy:
¿Cómo es posible que existan juegos piratas en Dreamcast? Los CDs vírgenes tienen una capacidad de, como mucho, 700 MB, y los GDs de Dreamcast tienen 1 GB. No deberían "caber", ¿verdad? Sí, ya sé que los juegos no tienen por qué ocupar un GD entero, pero un juego que ocupe 1 GB no debería ser pirateable, ¿no?
Pues tú lo has dicho. En principio, así es.
En el mundillo del PC, cuando se habla de megas se sobreentiende que se habla de MegaBYTES, no de MegaBITS. Pero, ¿y vosotros? Antiguamente, os referíais a Megabits, pero ahora creo que habláis de Megabytes. ¿Estoy en lo cierto?
Lo que ocurre es que, en informática, se suele hablar de bits o de bytes según resulte apropiado a cada elemento del ordenador. Pero, sea como sea, siempre pueden convertirse las cifras (recuerda que 1 byte = 8 bits).
Si PlayStation 2 tiene 32 Megabytes de memoria RAM, ¿cómo puede decir Jay Allard (Director de Proyecto de XBOX) que su consola "llevará 64 Megabits de memoria, que es dos veces más que PS2 o GameCube"? (HC N109). Que yo sepa, 64 Mbits es 4 veces menor que 32 Mbytes. ¿Me lo puedes explicar?
Fue una pequeña errata. La cantidad de memoria que incorporará XBOX es, por supuesto, de 64 Megabytes.

> *"La cantidad de memoria RAM que incorporará XBOX será de 64 Megabytes"*

En la HC N 109 decís que la capacidad de un DVD es de 4,7 GB. Pero en un DVD se puede escribir por las dos caras, y en cada cara tiene dos capas de grabación. En realidad, un DVD tiene 4 veces más capacidad de lo que vosotros indicáis, ¿no?
Efectivamente, la capacidad de un DVD puede oscilar entre esos 4,7 GB y el cuádruple, en el caso de los DVD de doble cara y doble capa, pero ese tipo de discos son caros y todavía no los usan ni los ordenadores normales, por lo que PS2 tampoco los usará de momento.

Antonio Jesús Cascales Reina

ROL Y AVENTURAS EN PSX

Hola Yen, me llamo Víctor, tengo 17 años y una PSX. Te escribo con la esperanza de que publiques mi carta. Al grano:
Tengo entendido que hay una tarjeta parecida al Action Replay que sirve para jugar con juegos japoneses y americanos. Si existe este aparato, ¿es ilegal tenerlo? ¿Daña la consola, y anula la garantía? Porque es una pena no jugar al Parasite Eve o al Chrono Cross.
No, no es ilegal, y no anulará la garantía mientras no se te ocurra abrir la consola para "trastear" con ella.
¿Qué tal están el Legend of Dragoon y el Koudelka?
Koudelka está bastante bien, y Legend of Dragoon no tiene mala pinta, aunque se resiste a salir definitivamente a la calle.
¿Estará traducido Dino Crisis 2? ¿De qué va el Chocobo Dungeon 2?
Sí, al igual que el primero. Y respecto a Chocobo Dungeon 2, se trata de un RPG por turnos que no creo que llegue a España, así que olvídate, majete.
¿Para cuándo el Final Fantasy IX?
Pues si no pasa un huracán o algo así, llegará aquí en febrero.
¿Por qué se canceló el Resident Evil para GB?
Parece que al final el milagro iba a ser demasiado "milagroso", aunque curiosamente Capcom lo sigue incluyendo en sus planes de lanzamiento. El que seguro va a salir es Dino Crisis, con perspectiva cenital.
¿Cuánto tendría que pagarte para que me publicaras un dibujo?
Hay cosas que no se pagan con dinero, pequeño.
¿Hay alguna esperanza de que versionen el RE Code: Veronica para PS2? Lo digo porque se han hecho versiones del primer RE para Saturn y del segundo para N64 y Dreamcast.
Pues la esperanza es lo último que se pierde, o eso dicen, pero por el momento no hay noticias sobre el asunto.
¿Se sabe algo del RE para PS2?
Por lo visto va a ser una especie de "remix" de varias versiones de otras consolas, con un apartado técnico mejorado, y se espera para bien entrado el año próximo.
¿Hay algún juego para PSX de Sailor Moon? ¿Y para Saturn?
Yo el que recuerdo es el de Super NES, pero creo que para Saturn también hubo alguno.



BEL TEBAR RUIZ. Valencia

Opinión

LOS USUARIOS DE PS2... ¿ENFERMOS?

Apenada y hundida se debió quedar "doña gripe" cuando le dijeron que una consola de nueva generación iba a aparecer al mismo tiempo que su anual visita. Advirtiendo el peligro inminente, todos los médicos del país marginan a la "veterana enfermedad" preparándose para una plaga mucho mayor que ya se está cobrando sus primeras víctimas.
Como protagonistas, usuarios de cualquier soporte que, mediante voraces críticas, algunas de ellas ciertamente singulares, intentan que su antigua inversión en forma de consola no caiga en el olvido. Todos hemos sufrido esa sensación de rabia y frustración alguna vez, y es la mar de lógico teniendo en cuenta los sudores (y "pasta") que nos cuesta hacernos con cualquier máquina. Aún así, creo que es mejor guardarnos ciertas opiniones que pueden inducir al error a novicios en el tema, que se tragan discursos llenos de una pegajosa subjetividad carentes de fundamento y de peso.
Para terminar, y como futuro poseedor de una PS2, quiero comentar que la reservo sabiendo los miles de años que lleva realizar un juego para ella (que nadie lo repita más, por favor), los muchos millones que cuesta, lo que al parecer nos convierte en ricos a todos los que la compremos (como si un ordenador, que la mayoría usa únicamente para jugar y hacer trabajos de clase, se comprara en un "todo a cien"), y que cualquier consola antigua o futura le dará un repaso por lo mal que lo han hecho los chicos de Sony.
En definitiva, ya que somos tan ingenuos que vamos a perder nuestros ahorros en esta desgracia de aparato creo que lo menos que podéis hacer es dejarnos sumidos en nuestras cosas de locos y, para evitar un contagio, alejaros como una sigilosa serpiente en medio del desierto (¿en inglés se dice Snake, ¿no?).

Roberto Carrera Hernández (Mondariz, Pontevedra)



JAVIER LÁZARO LAVILLA. Daroca

¿Si me comprara la PocketStation de importación, serviría para el FFVIII?
Si el juego también es importado, y la consola, y el sistema eléctrico, pues sí. Pero claro, para eso a lo mejor te saldría más económico irte a vivir a Japón, ¿no?
En tu casa, ¿qué consolas tienes? ¿Me regalarías alguna?
Pues tengo una TurboDuo de inyección directa, una NASA con 1067 juegos, y un Spectrum a pedales. Te las cambio por una Dreamcast, colega.

Víctor Gómez Molina

LA ESPERANZA DE VIDA DE DREAMCAST

Hola Yen, me llamo Roberto y tengo una Dreamcast.
¿Cuál es mejor, Sega GT, o Metropolis Street Racer?
Ambos son grandes juegos, pero yo me quedo con MSR sin lugar a dudas, porque ofrece un genial sistema de juego, totalmente innovador.
¿Saldrá Shenmue subtitulado?
No sólo saldrá, sino que ya ha salido subtitulado (espero que con esto por fin dejéis de hacerme esta pregunta), pero al inglés.
¿Es verdad que, dentro de 3 años, Dreamcast no estará a la altura de las demás consolas de su generación?
Parece lógico pensar que, en ese momento, Dreamcast ya habrá sido muy aprovechada técnicamente, mientras que los otras sistemas podrían no haber ofrecido aún todo su potencial. Pero esto son sólo conjeturas, y desde luego no implican que Dreamcast vaya a estar de capa caída en ese plazo.
¿Para cuándo Sonic Adventure 2 y Sonic Shuffle?
Pues cuenta con que, con algún mes de diferencia entre ambos, saldrán a mediados del año próximo.
¿Cuál será el próximo juego de Namco para mi consola?
La verdad es que no es la compañía con más proyectos, pero bueno, están Mr. Driller y Namco Museum por un lado, y también, esperemos, Soul Calibur 2.
¿Me recomendarías algún juego de cualquier género?
Uno no, mejor cuatro: Shenmue, MSR, Quake 3, y Jet Set Radio.
¿Cuántos coches tendrá Sega GT?
A ver, son unos 25 modelos de coche diferentes, pero ya sabes, con lo de los distintos colores y motores, se dice que sobrepasan los 100.

Roberto García

CONVERSIONES Y SEGUNDAS PARTES

Hola Yen, soy Miguel, tengo una Dreamcast y espero que me contestes.
La unidad DVD, aparte de poder jugar y ver películas, ¿aumentará la potencia de mi consola?
Esa unidad de DVD es independiente de la consola, y sólo servirá para ver películas.
¿Es verdad que se están haciendo las segundas partes de Virtua Tennis, Crazy Taxi y Shenmue?
El primero están en ello, Crazy Taxi 2 calculo que estará para finales del año que viene, y Shenmue será una trilogía, por lo que habrá dos entregas más. De hecho, te adelanto que Shenmue Chapter 1 (el que sale ahora) no tiene final, sino que continúa en el Chapter 2...
¿Hay algo de Soul Calibur 2 y RR V? Leí rumores de que este último saldría en recreativa con una placa Naomi, y podría salir para mi consola.
Ridge Racer V corre sobre una system 246, que es idéntica a una PS2 por lo que es improbable que se convierta a DC, en cuanto a Soul Calibur 2, ya he dicho que es muy posible, cuando lo terminen de programar.
¿Por qué EA no programa para DC y Codemasters ha dejado de hacerlo?
Parece que EA trabajará en exclusiva para PS2, y que Codemasters se ha echado atrás por alguna compleja estrategia de mercado.

"El DVD de Dreamcast, si al final llega, será sólo para ver películas"

Opinión

EL ESPÍRITU DE LA INDECISIÓN

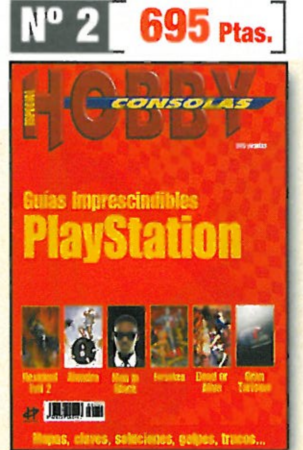
Estoy hecho un lío, llevo más de 1 año esperando y recogiendo dinero para comprarme la consola de mis sueños, que es PS2. Pero ahora, estoy observando a XBOX, DC y GameCube. XBOX me da miedo, ya que en un número anterior, en un reportaje, leí que el chip gráfico de esta será 3 veces superior al de PS2.
¿Y si XBOX se convierte en la Play del s.XXI (me refiero al "boom" que causó ésta)?
Pero no, no tengo ganas de esperar más tiempo, y creo que me compraré la PS2. Espero que triunfe, pobre de ella, ¡¡con las 75.000 ptas. que me gastaré!!
Aunque, por otro lado, GameCube y Dreamcast, parecen muy buenas consolas, pero no son de mi gusto.
El tiempo lo dirá todo, creo que será una batalla de titanes.

Joan Buera Bel (Amposta, Tarragona)

Guías Totales

PARA TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS.

Nº 2 [695 Ptas.]



- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE

Nº 3 [695 Ptas.]

Guías Imprescindibles PlayStation

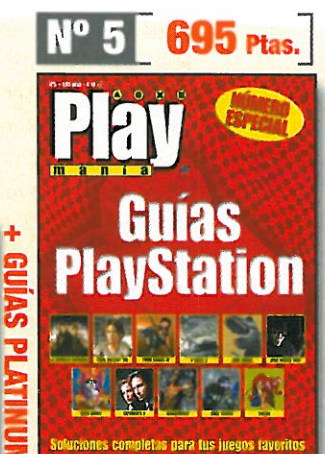
- TEKKEN 3
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- HEART OF DARKNESS
- SPYRO THE DRAGON

Nº 4 [695 Ptas.]



- METAL GEAR SOLID
- BICHOS
- SILENT HILL
- TOMB RAIDER III
- FIFA '99
- NEED FOR SPEED IV
- DRIVER
- SYPHON FILTER
- RIDGE RACER TYPE 4

Nº 5 [695 Ptas.]



- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Nº 6 [695 Ptas.]

Play mania — Número especial — Guías PlayStation

- SYPHON FILTER 2
- FEAR EFFECT
- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION
- APE ESCAPE
- THEME PARK WORLD
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO 2
- SHADOW MADNESS
- MANAGER DE LIGA
- TONY HAWK'S
- GRAND THEFT AUTO 2
- CIVILIZATION II





- GEX: DEEP COVER GECKO
- JEDI POWER BATTLES
- F1 2000
- A SANGRE FRÍA
- HARD EDGE
- HEART OF DARKNESS
- FIFA 2000
- DARKSTALKERS 3
- MEDIEVIL 2
- WILD ARMS
- COLIN MCRAE
- GRANDIA
- AXTERIX
- JUNGLA DE CRISTAL 2

Nº 1 [795 Ptas.]



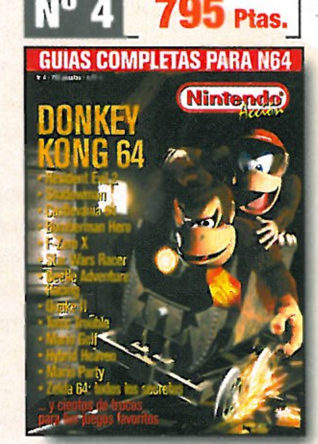
- SUPER MARIO 64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- SADOWS OF THE EMPIRE
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...

Nº 2 [795 Ptas.]



- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI'S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4...

Nº 4 [795 Ptas.]

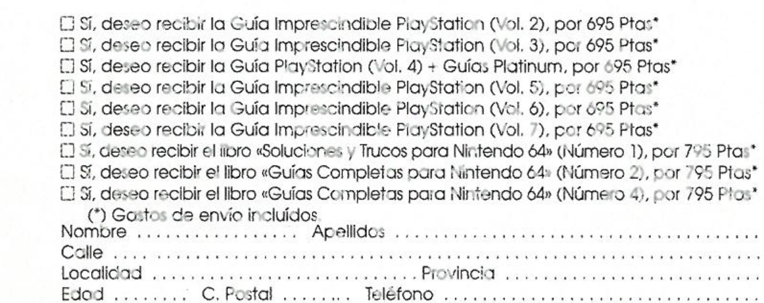


- RESIDENT EVIL 2
- SHADOWMAN
- CASTLEVANIA 64
- BOMBERMAN HERO
- F-ZERO X
- STAR WARS RACER
- BEETLE ADVENTURE RACING
- QUAKE II
- TONIC TROUBLE
- MARIO GOLF
- HYBRID HEAVEN
- MARIO PARTY
- ZELDA 64...

COMPLETA TU COLECCIÓN

HOBBY PRESS

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.



- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 6), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 7), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*

(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

teléfono rojo

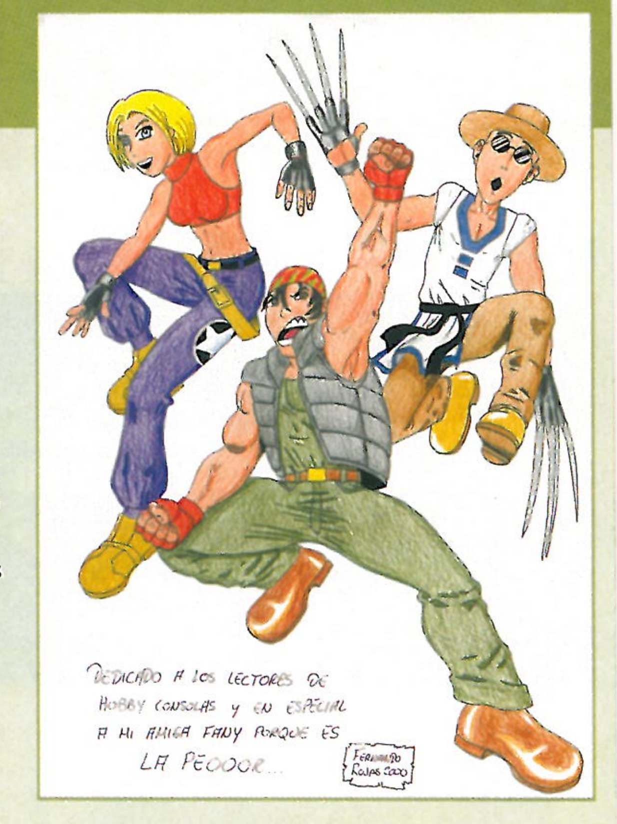
Sé de un sitio en el que venden juegos piratas para PS y DC. ¿Me puedes dar el teléfono de la FAP?
Sí claro, el 91 522 46 42.

Miguel González Pérez

UNA SECCIÓN TRABAJOSA

¿Qué hay Yen, colega? Tengo una Play y ganas de comprar una nueva consola.
¿Para cuándo Eternal Arcadia? ¿Las imágenes de la revista eran renderizadas o en tiempo real?
Eran renderizadas, pero con el mismo motor del juego. Llegará durante la primera mitad del 2001.
Aparte del tamaño, ¿en qué se diferencia la PSOne de la PS de siempre?
El color, no tiene el botón de RESET, tampoco el puerto paralelo y... el nombre.
¿Cuánto tiempo te lleva escribir la sección?
¿Qué cuánto tiempo lleva leer varios cientos de cartas, seleccionar las que sean interesantes y responder a una media de 70 u 80 preguntas por mes? Seguro que más del que crees...
¿Vendrá FFIX en castellano? ¿Cuándo?
Sí, en febrero.
Viendo los juegos que tengo, y que te enumero en la carta, ¿qué otros títulos me recomendarías?
Por lo que veo en tu lista, te gustan las aventuras, así que te recomendaré Dino Crisis 2, que es una flipada.
Si tanto te molesta ordenar juegos, ¿por qué publicas las cartas en que tienes que hacerlo?
Pues ahora que lo dices... bueno, eso se llama profesionalidad, colega.
¿Es verdad que en Japón van mal las ventas de Dreamcast? Es que seguramente me decida por ella.
Decir que van mal me parece excesivo, pero es cierto que su éxito por allí no está siendo el mismo que en Europa y EE.UU., pero también los últimos rumores apuntan a que PS 2 está sufriendo un parón considerable. En cualquier caso, puedes estar seguro de que Dreamcast es una excelente compra.
¿Cuánto costará un juego de PS2 en DVD? He oído que rondarán las 15.000 del ala.
No es un dato confirmado, pero parece que por ahí va a andar la cosa, sí.

Alfonso Andreu Ferrer



FERNANDO ROJAS PIÑATEL. Cádiz

UN FANÁTICO DE RESIDENT EVIL

Hola Yen, ¿qué tal? Llevo comprándome la revista desde los tiempos de Mega Drive. He tenido la Master System, la Mega Drive y la Saturn, y ahora tengo una Dreamcast, pero también algunas dudas:
Si RE Code: Veronica ha sido programado por Sega, ¿cómo es que van a hacer una versión para PS2? ¿No iba a ser exclusivo de Dreamcast? ¿Entonces es posible que salga Resident Evil o para otras consolas?
Me parece que te has liado un poco: todos los RE han sido programados por Capcom, y el Code: Veronica sólo saldrá para DC, efectivamente. La versión de PS2, como ya he dicho, no será un Code: Veronica, sino una especie de mezcla que incluirá algunos elementos de éste.
¿Qué sabes sobre los rumores de un próximo RE para Dreamcast llamado RE X-Project? ¿Es cierto que podría ocupar 6 GDs, no son demasiados? ¿Podría ser una versión de un RE que vayan a hacer también para PS2?
¿Será el protagonista Albert Wesker o los ya conocidos Claire, Jill, Chris...?
Sólo sé que, de momento, no son más que éso, rumores.
¿Se sabe algo sobre si está trabajando Capcom en algún otro RE para PS? ¿RE 3 saldrá finalmente para Dreamcast? ¿Para cuándo RE para GB Advance?
Uf, me estás poniendo a prueba, colega. 1: No. 2: Sí. 3: Una vez que salga la consola, supongo.
¿Para cuándo aproximadamente Sonic Adventure 2, IllBleed y Ecco 2?
Los dos primeros están previstos para mediados de 2001, y el tercero tardará algo más en llegar.
¿Se sabe algo de segundas partes de juegos como Nights, Deep Fear o algún clásico de MSX o MD?
Por ahora, me temo que nada de nada.

Opinión

PS2 NO ES TAN COMPLICADA

¿No se consideraba From Software una mediocre compañía? ¿No era tan difícil programar para la nueva máquina de Sony? Pues esta compañía, la creadora de los patéticos King's Field o los Armored Core, se está alzando a la fama utilizando el emotion engine con la cabeza, y no con los pies.
Si la PS2 tiene un sistema para programar muy complicado, que la va a hundir (como les gusta decir a los renegados usuarios de Dreamcast), ¿cómo es posible que From Software esté programando unas delicias para PS2 como Evergrace, Armored Core 2 o Eternal Ring? La respuesta es que los kits de programación de PS2 no deben ser tan complicados como se dice, ya que aún no se ha cancelado ningún lanzamiento por la complejidad de éstos.
Además, si From Software lo ha conseguido, seguro que todas las demás lo conseguirán, palabra de usuario 10.

Albert Grabuleda Capdevila (L'Hospitalet, Barcelona)

DIVER tienda

Únete al CLUB DABLO

PS2

PlayStation 2 — TimeSplitters: ~~10.990~~ 10.490 ptas

PlayStation 2 — Dead or Alive 2: ~~9.990~~ 9.490 ptas

PlayStation 2 — FIFA 2001: ~~10.490~~ 9.990 ptas

PlayStation 2: ~~9.990~~ 9.490 ptas

PlayStation 2 — Fantavision: ~~9.990~~ 9.490 ptas

PlayStation 2 — Ridge Racer V: ~~9.990~~ 9.490 ptas

PS2: 74.900 ptas

Dreamcast

Consola + Control: 29.900 ptas

Ducati World: Cons.

Dreamcast — Super Runabout: ~~8.990~~ 8.490 ptas

Army Men Sarge's Heroes: ~~8.990~~ 8.490 ptas

Dreamcast — Disney's Dinosaur: ~~8.990~~ 8.490 ptas

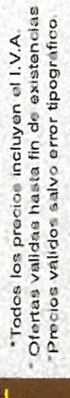
Dreamcast — Shenmue: ~~8.990~~ 8.490 ptas

Dreamcast — Tomb Raider Chronicles: ~~9.990~~ 9.490 ptas

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR: PMV DISTRIBUCIONES

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN: TLF.: 952 36 32 37

CATÁLOGO INTERNET www.divertienda.com



Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22

ALICANTE 966662323	ELCHE — Vte. Blasco Ibáñez,75	GIRONA 972506605	FIGUERES — Sant Pau, 54 Baix
BARCELONA 937883556	TERRASSA — Iscle Soler, 9 Local 4	GRANADA 958294007	GRANADA — Emperatriz Eugenia, 24
CÁDIZ 956690048	LA LÍNEA — Clavel, 37	JAÉN 953744411	BAEZA — Patrocinio Biedma, 17
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA — Alfonso XIII, 66	LOGROÑO 941221008	LOGROÑO — Huesca, 36
CIUDAD REAL 926506604	TOMELLOSO — Pintor Lopez Torres, 19	GUADALAJARA 949348529	AZUQUECA DE HENARES — Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL — Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilan	MÁLAGA 952297500	FRANJU — Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952507686	AXARQUÍA — Velez Malaga Camino de Malaga, 10 (C.C.Zona Joven)	MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA — Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA — Avda. Juan Sebastian Elcano, 156	MURCIA 968703734	CARAVACA — Encomienda de Santiago, 14
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL — Jose Palanca, 1 Urb. El Torcal	VALENCIA 962400468	ALZIRA — Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península:750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

Y por último, sinceramente, ¿qué futuro le ves a PS2 siendo tan cara y tan difícil de programar? ¿Podrá competir con X-BOX?

Pues le veo todo el futuro que tiene, que es el del respaldo que ofrecen varias decenas de compañías dispuestas a programar para ella, por difícil que sea.

Daniel Cano

LA GRAN DUDA

Buenas Yen, me llamo David, tengo 23 años, y os sigo desde que tenía mi pequeña Master System.

Siempre he tenido claro qué consola comprarme, pero esta vez estoy ante un gran dilema, DC vs PS2. ¿Me podrías comparar las características técnicas de cada una? Ya sabes, potencia para texturas, polígonos, memoria, sonido...

Por lo que parece, PS2 tiene una mayor capacidad para manejar polígonos, aunque DC maneja más eficazmente las texturas, por eso andan tan parejas. Pero no me cansaré de repetir que las cifras no deben significar nada para el usuario y sí la calidad de los juegos. De todos modos, ¿para que leches hacemos un suplemento tan "acongojante" como el del mes pasado? ¿Para que sigáis haciendo la misma pregunta? ¿No fuimos lo bastante claros o qué?.

¿Saldrá algún juego de pistola para PS2? ¿Se podrá utilizar la de PS (la Gcon45)?

En principio sí, aunque aún no hay ninguno a corto plazo. Respecto a lo de la Gcon45, la información oficial es que TODOS los periféricos para PS funcionan en PS2, aunque para los juegos de PS, claro, así que...

¿Se aprecian diferencias gráficas entre jugar con la Dreamcast en la TV y un monitor VGA?

Pues sí, la calidad mejora notablemente.

¿Qué compañías están más involucradas con PS2?

Si te refieres al número de lanzamientos, las que más tienen previstos son Konami, EA, Namco y Square, además de Sony, evidentemente.

> *"Konami, EA, Namco y Square son las compañías más involucradas con PS 2"*

¿Va a salir alguna aventura gráfica para PS2?

Es de suponer que habrá juegos para todos los géneros, pero a medio plazo no hay todavía ninguna.

Anakin

SOBRE LA CONSOLA DE MICROSOFT

Hola Yen, somos dos chicos de Barcelona, Dani y Fran. Tenemos 15 años y poseemos una Play y en un futuro no muy lejano una preciada PS2. Felicidades por vuestra estupenda revista. Ahí van unas preguntas, esperemos que las contestes, ¿OK?

En noviembre Jay Allard dijo que su consola era la única en poseer un disco duro. PS2 también lo tiene ¿no?

El Director de Proyecto de XBOX se debía referir a que XBOX será la única que lo incluya de forma inicial. Vamos, que no habrá que adquirirlo aparte, mientras que PS 2 tiene diseñada una bahía en la que se instalará el disco duro, cuando salga.

¿Es verdad que la XBOX puede superar gráficamente a la PS2? ¿La PS2 No tiene ya unos gráficos perfectos?

Ay, hijo mío, gráficos perfectos, como tales, no los tendrá ni la una ni la otra, puesto que siempre se podrán sacar sistemas más potentes, capaces de mejorar técnicamente a los anteriores.

Si el procesador gráfico de la XBOX es 3 veces mayor al de la PS2 (150 Mhz), ¿tendrá 450 Mhz? ¿La XBOX tiene 128 bits?

No exactamente, tiene 300 Mhz, pero permite realizar otros efectos que el de PS2, en principio, no puede por sí solo, de ahí esa afirmación. Y sí, XBOX tendrá 128 bits (¡cómo os gustan las dichosas cifras técnicas!).

¿Has visto algún juego de XBOX? ¿Qué tal son? ¿La diferencia gráfica es tan enorme frente a las otras consolas?

De momento no se ha visto más que los vídeos demostrativos, nada concreto, y todos ellos muestran un aspecto espectacular aunque difícil de valorar todavía.

Miyamoto dijo que GameCube tendría un uso para toda la familia. En cambio, Jay Allard dijo que sus juegos tendrían un público entre 12 y 14 años, ¿estás de acuerdo?

Bueno, son puntos de vista que tienen mucho de marketing. Esperad a juzgar por vosotros mismos.

¿Con qué juegos llegará aquí la PS2? ¿Sabes un precio aproximado?

Pues cuesta 74.900 ptas (sin aproximaciones), y llega al mercado con los juegos que os mostramos el mes pasado.

Contesta esta pregunta mojándote como si te tiraras de cabeza a una piscina. Entre PS2, DC, GC y XBOX, ¿cuál será la triunfadora de esta guerra?

¡Apartaos que voy! Pues bien, entre responder a esa pregunta, y adivinar la próxima quiniela... creo que ganará el Madrid.

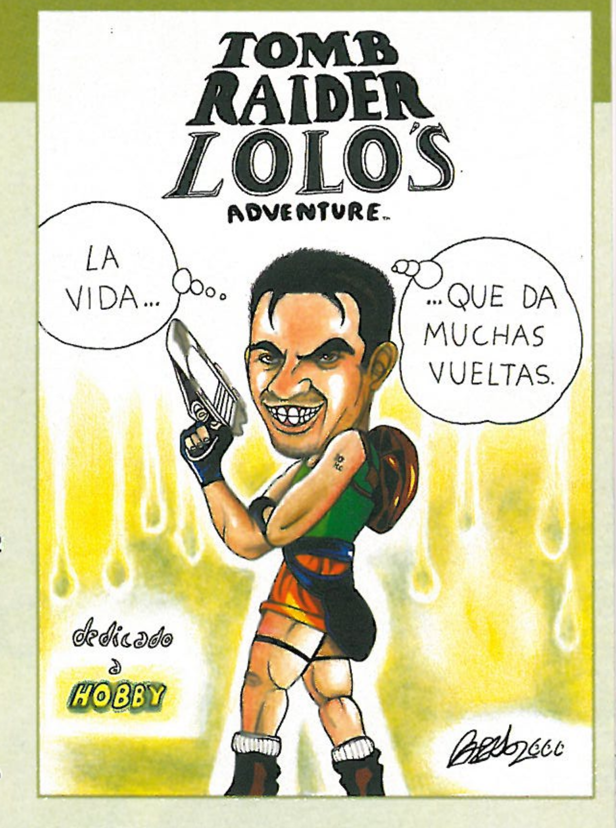
El juego de PS2, Zone of the Enders, ¿cuándo saldrá, aquí? ¿Será con el lanzamiento de PS2?

No, llegará en primavera.

Di "sí" o "no", mojándote de nuevo (perdón por el chaparrón), si saldrá un juego de Dragon Ball para nuestra querida PS2?

Cuenta con que en principio "no", aunque quién sabe...

Dani y Fran



CARLOS CASADO FREIRE. Pontevedra

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.





BASES DEL CONCURSO.

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO WARNER".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán QUINCE que ganarán un lote compuesto por una mochila y un juego (indica el formato elegido en el cupón). El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Noviembre hasta el 26 de Diciembre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Diciembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2001 de la revista Hobby Consolas.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Infogrames y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN.

NOMBRE / APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________________

TELÉFONO: __________ CP: __________

RESPUESTA: ______ | ______ | ______

● ELIGE TU FORMATO: GBC. ______ DC. ______ PSX. ______ N64. ______

HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO,



SOLICITA INFORMACIÓN EN EL TELÉFONO:
902 11 13 15







Imelda Bueno
Urbanización Hoya de los Patos, 250.
03111 Busot (Alicante)
Tel: 965 699 699
Fax: 965 699 547

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!
ENTREGA EN 24 HORAS



Valencia, 142
Barcelona
93 454 60 83

Gambús, 28
Sabadell
93 724 33 87

Mañanas: 11:00-14:00 Tardes: 17:00-20:30

Amplio surtido en juegos de otras consolas Saturn - SuperFam

PS2
RING OF RED
MOTO GP
SILPHEED

DC
CAPCOM VS SNK
EL DORADO GATE
SHENMUE USA

PSX
FINAL FANTASY IX USA
LUNAR 2 USA
CHRONO CROSS USA

NEO GEO POCKET
LAST BLADE
OGRE BATTLE
K.O.F. PARADISE (99)

POKEMON GOLD & SILVER USA
Consulta nuestra web: go.to/gameplayers
TELÉFONO PEDIDOS: 902 160 276
Envíos a toda España en 24 horas
Llegadas semanales USA - JAP

Sofmap
ソフマップバーチャルストア
C/ GENERAL PARDIÑAS, 6 BAJO A METRO GOYA
TELEFONO: 91 575 00 82
HORARIO: 11:00 A 2:00 Y DE 5:00 A 9:00 DE LUNES A SÁBADO

PLAYSTATION 2
THE BOUNCER
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE
ONIMUSHA
MOTO GP
SAN GOKUMUSOU

DREAMCAST
DAYTONA USA 2.000
SONIC 2
SHENMUE (USA)
SPAWN
FERRARI 355 CHALLENGE

PLAYSTATION
WINNING ELEVEN 2.000
CHRONO CROSS (USA)
FINAL FANTASY IX
DRAGON - QUEST VII

ESPECIALISTAS EN IMPORTACION JAPON Y USA

ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUÍMOS TAMBIÉN A TIENDAS
TELÉFONO PEDIDOS 91 575 00 82



-VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEOCLUBS-

LO TENEMOS TODO EN:









.ASESORAMIENTO EN APERTURAS
.REPARTO PROPIO
.AMPLIA EXPOSICION
.VENTA DE JUEGOS Y ACCESORIOS
.SERVICIO 24 H.

NOS ENCONTRARÁS EN:
MULTIRACKS
Pintor Maella, 13 .46023 Valencia
Tlf.: 96 331 83 30 Fax.: 96 331 83 31
Email: multi@infonegocio.com

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas.
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960

COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS

MERCA JOCS

Calle San Pere, 35.
08201 Sabadell
(Barcelona). Tel. 93 725 91 78

Calle Irlanda, 100. 08922 Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona). Tel. 93 386 49 55

VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos en stock
- Las mejores ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo.
- Grandes descuentos en juegos de Megadrive, Super Nintendo y 8 bits

CAMBIO DE JUEGOS
Megadrive, S. Nintendo, Game Boy y Game Gear: 500 pts.
DreamCast, PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Neo Geo: 1.000 pts



Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos : 91 523 20 87 / 629 118151

THE BOUNCER
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE
ONIMUSHA

DAYTONA USA 2000
SONIC ADVENTURE 2
SONIC SHUFFLE

CHRONO CROSS (USA)
Disponemos de juegos a partir de 1.500 pts

KOF'2.000 (NG Rom)
Consultar
También disponemos de juegos de NG Pocket, NG Cartucho y NG CD

ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS POR U.P.S.
TAMBIÉN DISTRIBUIMOS A TIENDAS





DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS
MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
- LO TENEMOS TODO PARA: PLAYSTATION,DREAMCAST,NINTENDO 64, GAME BOY, PC Y DVD.
- VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS ESPECIALIZADAS Y VIDEOCLUBS.
- ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

TODO EN PRODUCTO SOUTH PARK
CAMISETAS,PELUCHES,LLAVEROS,TAZAS.......... ETC
DISCOVI, S.L.
MARTINEZ RUIZ AZORÍN, 9 - 11. 50002 ZARAGOZA
TEL: 976392151 FAX: 976293882 E-MAIL: discovi@pixar.es



PEDIDOS POR TELÉFONO: 96 571 80 79
tienda virtual www.mgk.es
M·G·K
Os desea unas Felices Fiestas
¿Que le has pedido a Papá Noel este año?
MANILLAR MOTO MINI SHOCK MOTO RACER 2
Compatible con: PlayStation PS2 PSone
Volante Ferrari Modena
THRUSTMASTER
Tabla Thrustmaster - lo último en accesorios
Para juegos de Skate, Snowboard...
Compatibles con: PlayStation PS2 PSone
PlayStation 2
TEKKEN TAG TOURNAMENT
RIDGE RACER V
FIFA 2001
SILENT SCOPE
TIME SPLITTERS
DINASTY WARRIORS
FIFA 2001
TOMB RAIDER CHRONICLES
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
PS one
DINO CRISIS 2
MEDAL OF HONOR 2
DIGIMON WORLD
NINTENDO 64 PIKACHU
MICKEY'S SPEEDWAY
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
POKEMON TRADING
D K COUNTRY
SHENMUE
QUAKE 3 ARENA
JET SET RADIO
SILENT SCOPE
Club M·G·K
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es La WEB de los VIDEO-ADICTOS
previews trucos noticias novedades Chat Top 10
¡ESPAÑA TEMBLA!
M·G·K SINDICATO DEL JUEGO
NUEVAS TIENDAS en SORIA, CIEZA (MURCIA), MOSTOLES, ALCOBENDAS, MADRID y VILLAJOYOSA... ¿te los vas a perder?
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
¡te lo ponemos en bandeja! - busca, compara y elije MGK
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079
TIENDAS MGK
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitara, 3
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
MURCIA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
Cieza
C/. Ello, s/n
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

PS one + DUAL SHOCK



PS one +DUAL SHOCK +VISION PAD +MEMORY CARD 1Mb



PS one +DUAL SHOCK +ACTION PAD +MEMORY CARD 1Mb



¡¡Y LLÉVATE ESTA MOCHILA!!

LLÉVATE ESTA MOCHILA CON CUALQUIERA DE LOS PAKS PS ONE POR SOLO 1.500 PTS.



VOLANTE McLAREN



STING RAY TURBO



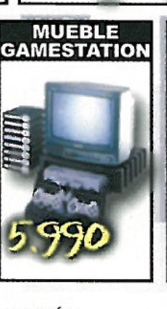
MOTORBIKE



SCREENBEAT SOUNDSTATION



MUEBLE GAMESTATION



PISTOLA FALCON

PUNTERO LASER, RETROCESO Y PEDAL



P7K LIGHT GUN



P99K LIGHT BLASTER COMPATIBLE PS2



DUAL SHOCK



ACTION PAD



M.CARD PELIKAN con funda



M.CARD SONY 2.100

FREESTYLER BOARD



SPYRO3 EL AÑO DEL DRAGÓN CRASH TEAM RACING +CD CASE



ESTO ES FÚTBOL 2 +COOLBOARDERS 4



POINT BLANK 2 +PISTOLA G-COM DE NAMCO



CONSIGUE UNA CAMISETA DE REGALO CON LA RESERVA DE CUALQUIERA DE ESTOS TRES TÍTULOS

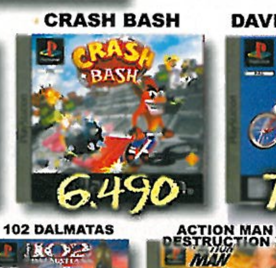
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND · FIFA 2001 · ALIEN RESURRECTION




BATMAN OF THE FUTURE



CRASH BASH



DAVE MIRRA BMX



DIGIMON WORLD



DINO CRISIS 2



DINOSAUR



DRIVER 2



TOMB RAIDER CHRONICLES



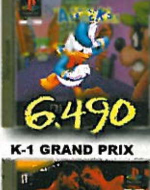
007 EL MUNDO... 7.490	102 DALMATAS 6.490	ACTION MAN DESTRUCTION X 5.990	ALADDIN 6.490	ARMY MEN LAND SEA AIR 2.990	BEACH VOLLEYBALL 4.990	BUGS & TAZ 5.490	CASTROL HONDA 7.490	DANGER GIRL 8.490	CUAC ATTACK 6.490
DUCATI WORLD 7.490	EL DORADO 6.490	EL LIBRO DE LA SELVA +DANCE FLOOR 11.490	EUROPEAN SUPER LEAGUE 5.490	F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 7.490	FORMULA NIPPON 4.990	FREESTYLE MOTOCROSS 7.490	HBO BOXING 4.490	I.S.S. 6.990	K-1 GRAND PRIX 4.490
LA SIRENITA 2 6.490	LEGEND OF DRAGOON 7.490	MADDEN NFL 2001 7.490	MIKE TYSON BOXING 7.490	INCREDIBLE CRISIS 4.490	MOTO RACER 6.490	MS. PAC-MAN 6.490	MTV PURE RIDE 8.490	MTV SKATEBOARD 7.490	MUMMY 6.990
NBA LIVE 2001 7.490	PARASITE EVE II 7.490	PICAPIEDRA BOWLING 4.990	RAYMAN 2 6.490	SNO CROSS CHAMP. 7.490	SPIDERMAN 7.490	TOM & JERRY 6.490	TONY HAWK PROSKATER 2 6.990	ULTIMATE FIGHTING CHAMP. 7.490	WOODY WOODPECKER RACING 6.990



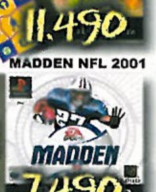


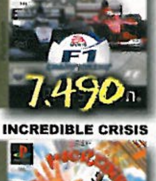
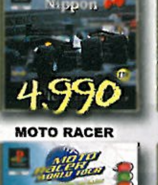


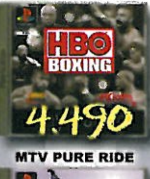


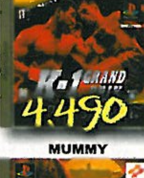




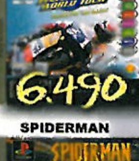
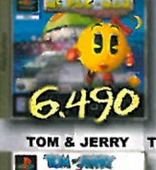



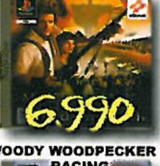
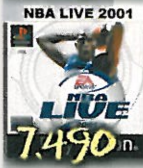








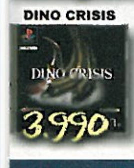









DINO CRISIS 3.990	FINAL FANTASY VIII 3.490	GRAN TURISMO 2 3.490	SOUL REAVER 4.490	MEDAL OF HONOR 3.990	METAL GEAR SOLID 3.990	MICROMANIACS 3.990	SILENT HILL 3.900	TARZAN 3.490	TONY HAWK SKATEBOARD 4.490	TOY STORY 2 4.490	UEFA STRIKER 2.490













SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

GANADORES DE LA ENCUESTA DEL MES DE OCTUBRE

ESTOS SON LOS 30 GANADORES DE UNA MEMORY CARD (PSX) CORRESPONDIENTES AL MES DE OCTUBRE

ABDON ROMERO PEREZ	ALICANTE	JESUS A. LOPEZ GARCIA	LUGO
ABRAHAM GEA LOPEZ	ALICANTE	JOSE M. GONZALEZ DIAZ	MADRID
JUAN J. CARMONA MANZANO	ALMERIA	MIGUEL A. PIQUERO MAZUELAS	MADRID
LORENA RODRIGUEZ GONZALEZ	ASTURIAS	ROBERTO ALVAREZ RUBIO	MADRID
OSKAR IRMLER	BARCELONA	ANTONIO J. CONEJO MORENO	MALAGA
PEDRO CAMACHO MORCILLO	BARCELONA	JESUS POLO CORTIJO	MELILLA
CHRISTIAN GONZALEZ GISPERT	BARCELONA	MARIO RAMOS BROTONS	MURCIA
JOSE E. HUERTA GARCIA	CANTABRIA	JAIME MARTINEZ GARIDO	OURENSE
CARLOS DELGADO VARGAS	GUADALAJARA	JUAN M. CORREA MARTIN	TARRAGONA
ASIER SANTOS BIKUÑA	GUIPUZCOA	JOSE A. SANCHEZ BARRERA	TOLEDO
FRANCISCO J. JIMENEZ ORIHUELA	HUELVA	Mª JOSE VILLUENDAS SEGRELLES	VALENCIA
CARLOS MORENO ESCAR	HUELVA	JAUME ROSA CHANA	VALENCIA
DANIEL SANZ MORENO	HUESCA	OSCAR ORTIZ MONTESINOS	VALENCIA
ANGEL FORMOSO LORENZO	LA CORUÑA	MIGUEL FERNANDEZ DANS	VIZCAYA
FELIX TEJADA FERNANDEZ	LA RIOJA	JONATHAN JASO CARRASCO	ZARAGOZA

EL GANADOR DE UN TELEVISOR SONY 14" HA SIDO: ALEJANDRO FUSTER MARTINEZ MURCIA

GANADORES DEL CONCURSO «X-MEN»

ESTOS SON LOS 20 GANADORES DE UN JUEGO X-MEN PARA PSX

JOSE A. RODRIGUEZ FERNANDEZ	ALICANTE	TONI LLORENS MOLINA	CASTELLON	RAQUEL RODRIGUEZ PERULERO	SALAMANCA
JORDI NAVARRO RODRIGUEZ	BARCELONA	VICENTE GORDILLO DE GRACIA	CORDOBA	CHRISTIAN RODRIGUEZ ESTEVEZ	SEVILLA
ALVARO FERNANDEZ SALADO	BARCELONA	ANTONIO J. COLLADO ROMERO	CORDOBA	DAVID DIAZ AVELLANEDA	VALENCIA
SERGIO LOZANO GUILLOT	BARCELONA	MARCO A. RODRIGUEZ MOSQUERA	LUGO	IVAN PALOMARES ARASTELL	VALENCIA
FRANCISCO TELLEZ LUQUE	CADIZ	AYESHA ZARA MONTES	MADRID	JAVIER VIÑUELA GALARRAGA	VIZCAYA
ROMAN SALAS FERNANDEZ	CANTABRIA	JAVIER AVILA BARRIOS	MADRID	RAUL TURON PEREZ	ZARAGOZA
JOSE A. GOMEZ OCAÑA	CASTELLON	JOSE M. BARRIONUEVO SEDEÑO	MALAGA		

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS)

ELIGE LA OPCIÓN QUE PREFIERAS

OPCIÓN 1

¡ ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS !

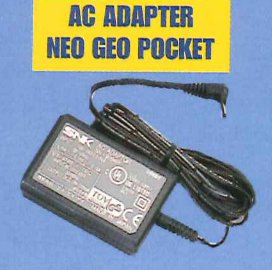


OPCIÓN 2

ELIGE EL REGALO QUE MÁS TE GUSTE







12 números + regalo por solo 5.400 pesetas

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO